Pubblicazione mensile - Anno VII
NUMERO 74 - AGOSTO 1998
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricord, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi (ovvero i 'Kappa boys')
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quali altri ostacoli incontrerà questa bizzarra storia d'amore tra un ragazzo e una dea?

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti,er poi essere distrutti a loro volta da un invasore alieno! Quali altri disastri capiteranno, da oggi in poi?

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco, e proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno, spesso coinvolgendolo in situazioni imbarazzanti. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale, e che nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene. Il peggio è quando scopre che, pur non credendo in a nessuna di queste cose, il suo potenziale empatico è talmente alto da permettergli di rivivere in prima persona i macabri eventi avvenuti nei luoghi infestati da presenze!

EXAXXION

Sono passati dieci anni dal primo contatto dell'uomo con gli alieni di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra. I fardiani, però, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà organizzandosi per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la misteriosa e avvenente Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto il ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a prevenire insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota così il nipote di una stupefacente tuta da combattimento che lo trasforma in un eroe identico a quelli dei serial animati televisivi con cui abbattere i robot-killer messaggeri. Un piccolo commando militare decide di tentare il tutto per tutto intrufolandosi nella base fardiana sulla Terra affrontando gli alieni con armi classiche, e quindi non sotto il loro controllo. Per tutta risposta, il ministro degli esteri Sheska - generale militare per l'invasione - comanda un'azione dimostrativa sparando in direzione del Giappone con il cannone dell'androide gigante Solosalm...

MADONNA PER CASO

Eccovi un assaggio della grande abilità grafica di Masaki Segawa, nonché della sua... romantica ironia. Lo ritroveremo il mese prossimo in un'opera d'esordio con personaggi 'tridimensionali' ispirata a una celebre leggenda giapponese. Il mese successivo, invece, lo rivedremo di nuovo all'opera con la tecnica che potete ammirare questo mese. A proposito, come vi è sembrata l'idea del **Kappa Plus**? Fatecelo sapere!

SAMPEI
IL RAGAZZO PESCATORE

Tutte le immagini sono

di **Massimiliano De Giovanni**

Negli ultimi cinquant'anni, il fumetto giapponese ha indagato generi e sottogeneri, e nulla sembra essere sfuggito all'occhio attento dei maestri del manga. Negli anni Sessanta e Settanta, nel tentativo di accontentare soprattutto il pubblico maschile, molte riviste nipponiche puntavano sulle serie sportive, capaci di unire alla passione per il fumetto quella della tifoseria più partigiana. I primi titoli erano ovviamente dedicati al baseball, sport nazionale tra i più praticati in Giappone, ma nel tentativo di creare nuovi stimoli ai lettori non hanno tardato ad arrivare dall'Occidente anche il calcio, il golf o la boxe, tanto per citare i più seguiti. L'unico sport a non avere ancora raggiunto la popolarità, almeno a livello editoriale, era la pesca, ma nel 1973 è Takao Yaguchi a correre ai ripari: il suo **Tsurikichi Sanpei** (Sanpei, il ragazzo pescatore) non offre solo un piacevole affresco della fauna acquatica, le cui specie sono descrit-

te con un'attenzione e con una precisione unica, ma presenta addirittura le complesse tecniche che il protagonista apprende dal saggio nonno e dai veterani del mestiere. Tutto è visto inoltre in maniera assolutamente realistica – senza cioè quei 'colpi speciali' che solitamente compaiono in questo tipo di cartoon – con una quantità di informazioni verificabili in qualsiasi manuale di pesca. Il manga sfida il tempo e le mode, passa nel 1976 dalle pagine di "Shukan Shonen Magazine" a quelle di "Gekkan Shonen Magazine" mantenendo lo stesso appeal sul pubblico, e a sette anni dal suo debutto, nell'aprile del 1980, approda infine al piccolo schermo grazie alla Nippon Animation, che ne produce una serie di ben 109 episodi (talmente lunga – sarà trasmessa ininterrottamente sino al giugno del 1982 – da costringere Eiji Okabe a cedere la direzione del cartoon a Takao Yaguchi). Nonostante le appassionanti sfide a cui partecipa il protagonista Sanpei Nihira, che adotta e inventa tutte le tecniche possibili per vincere difficilissime gare di pesca, la cosa che più ci colpisce è il messaggio dell'autore, che sembra trasparire in ogni situazione: nella pesca la sfida da vincere è quella con se stessi, e non certo con il pesce o con il proprio avversario. Giunto in Italia grazie al suo pregevolissimo adattamento animato, ribattezzato **Sampei** per un eccesso di zelo da parte degli adattatori televisivi, il ragazzo pescatore è rimasto nel cuore dei fan meno giovani (ma questi ultimi possono rifarsi con le continue repliche). Poco o nulla si conosce invece del suo autore Takao Yaguchi, nonostante sia una delle figure più interessanti del panorama nipponico. A colmare questa lacuna pensa questo mese la nostra rivista con un'intervista che risale al 1984 – ma ancora attualissima – scovata nei nostri polverosi archivi.

INTERVISTA A TAKAO YAGUCHI

Kappa Magazine – Incontrare Takao Yaguchi è per noi un immenso onore. Ma ci dica, prima di iniziare, questo è proprio il suo vero nome?

Takao Yamaguchi – No, è uno pseudonimo. Il mio vero nome è Takao Takahashi.

KM – Qual è l'origine del suo nome d'arte?

TY – Sono stato ribattezzato Takao Yaguchi da Ikki Kajiwara (1). Tra il 1970 e il 1971, io e il maestro abbiamo collaborato sulle pagine di "Shonen Sunday" alla serie **Otokomichi** (La strada dell'uomo), e durante la lavorazione lui mi ha detto che il mio vero nome non era abbastanza d'impatto per il pubblico... E così me ne ha trovato uno su misura. In quel periodo io abitavo vicino a Yaguchi no Watashi (2) e quel nome ci piacque subito: ecco svelato il mistero sul mio pseudonimo!

(1) Ikki Kajiwara è uno dei nomi storici del fumetto giapponese. E' autore d'intramontabili serie sportive, tra le quali ricordiamo le popolari **Kyojin no Hoshi** (in Italia, **Tommy, la stella dei Giants**) su testi di Noboru Kawasaki, **Tiger Mask** (**Uomo Tigre, il campione**) su testi di Naoki Tsuji, e **Akakichi no Eleven** (**Arrivano i superboys**).

(2) Letteralmente, Passaggio di Yaguchi. E' così battezzato un luogo a sud di Tokyo, vicino a Shinagawa, dov'è ormeggiata una barca che permette ai visitatori di oltrepassare il fiume e raggiungere la località.

KM – Ci può dire dov'è nato e quando festeggia il suo compleanno?
TY – Sono nato il 28 ottobre del 1939 a Masudamachi, nel comune di Hiraka.

KM – Quando ha deciso di diventare un autore di fumetti?
TY – A essere onesti, il primo pensiero l'ho fatto a soli 9 anni, dopo aver letto **Ryusenkei Jiken** (Caso aerodinamico) di Osamu Tezuka. Era davvero molto divertente! Ho portato avanti questo mio desiderio fino alla fine del liceo: tra lo studio e il lavoro – la mia famiglia di agricoltori coltivava riso e verdura – sono riuscito a trovare persino il tempo per scrivere un mio fumetto.

L'autore Takao Yaguchi in completo da pesca

KM – Con cosa ha debuttato?
TY – La prima storia a fumetti che ho scritto e disegnato s'intitola **Nagamochi Uta Kou** (La storia della canzone nuziale). Ho presentato questo lavoro alla rivista "Garo", vincendo il concorso indetto dal celebre mensile. E così, l'episodio è stato pubblicato. Dopo questa esperienza, però, non ho disegnato per molto tempo: una volta terminato il liceo, ho deciso infatti di accettare un impiego in banca e vivere come una persona normale. Non leggevo, né scrivevo manga, ma nel 1966 ho visto per caso **Kamui Den** di Sanpei Shirato, e ne sono rimasto talmente scioccato da riprendere immediatamente a scrivere. Dopo appena quattro anni, nel 1970, ho rinunciato all'impiego in banca per lavorare come professionista del mondo dei manga. Ho debuttato professionalmente proprio nel luglio del 1970, presentando su "Shonen Sunday" una storia intitolata **Ayu** (una qualità di trota), grazie alla quale ho guadagnato i miei primi soldi da fumettista. Quando ho pubblicato **Ayu**, però, usavo ancora il mio nome vero.

KM – Nel 1973 ha riscosso un grande successo grazie a un manga intitolato **Bachi Hebi** (Serpente d'acqua). Ce ne può parlare?
TY – Quando frequentavo il quinto anno della scuola elementare, sono incappato in un serpente d'acqua mentre pescavo con altri due amici: strisciava nel letto del fiume ed era

davvero poco rassicurante. Ripensare a questa esperienza adolescenziale mi ha portato all'ideazione di **Bachi Hebi**. Può sembrare strano, ma all'epoca in Giappone i serpenti d'acqua erano molto di moda.

KM – La fama internazionale è arrivata però con **Tsurikichi Sanpei** (Sanpei, il ragazzo pescatore): ci può parlare di questo manga, trasposto con successo anche in animazione?

TY – La pubblicazione del primo episodio di **Sanpei** risale al 29 luglio del 1973. A quel tempo lavoravo per la rivista "Shukan Shonen Magazine". Dal gennaio del 1976, invece, la serie è approdata a "Gekkan Shonen Magazine", per la quale ero passato a lavorare. La storia inizia nella regione Tohoku, dove sono nato, ma presto si sposta a Kyushu, a Hokkaido e persino all'estero: Sanpei è un tipo davvero curioso (come me) e viaggia molto per affrontare sempre nuove sfide.

KM – Per scovare e catturare nuovi pesci, Sanpei si spinge quindi anche all'estero... Dov'è andato esattamente?

TY – Si è spinto fino al Canada per partecipare alla Coppa del Salmone, ed è andato alle Hawaii per catturare il pesce spada e il pesce azzurro.

KM – A chi ti sei ispirato per caratterizzare Sanpei Mihira? E da cosa nasce il suo particolare nome?

TY – Be', a costo di sembrare presuntuoso, devo confessare che Sanpei sono proprio io. Per il nome ho voluto rendere omaggio a Sanpei Shirato, un autore che amavo moltissimo, mentre il cognome è quello di un campione di baseball.

KM – A chi ti sei ispirato, invece, per gli altri personaggi della serie?

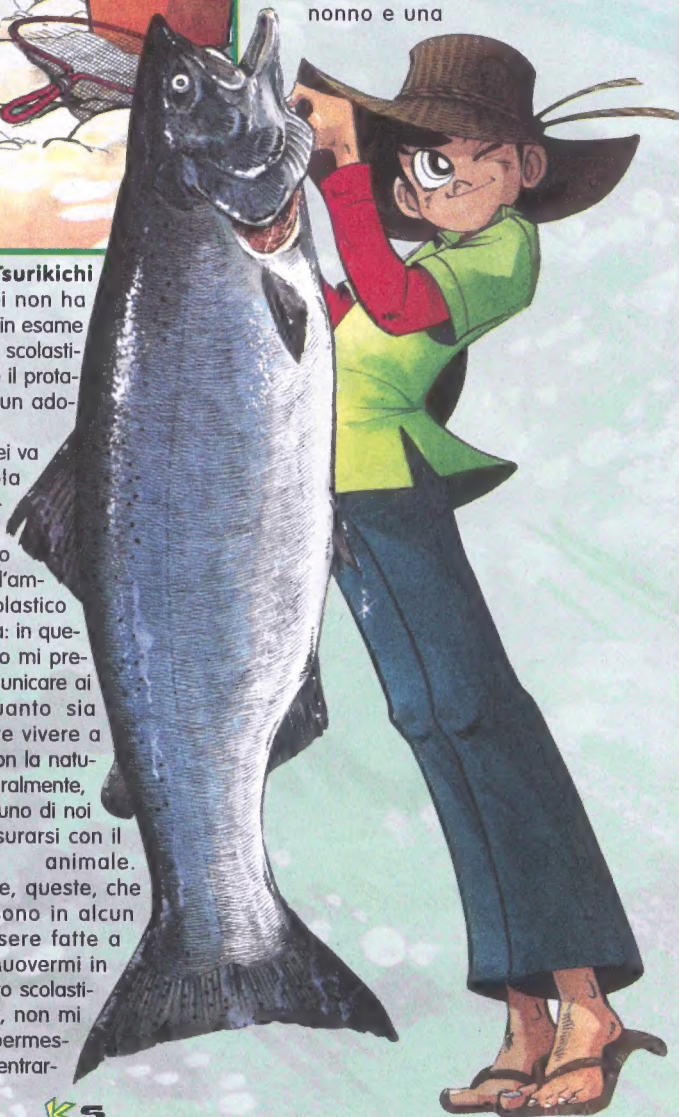
TY – Yurippe è bella, vivace e generosa: nel caratterizzarla mi sono ispirato a mia moglie, che amo molto. Il nonno Ippei, che ha insegnato a pescare a Sanpei, dovrebbe invece essere mio nonno: in realtà, Ippei incarna le sembianze del nonno ideale, quello che ognuno di noi vorrebbe avere. E' saggio, comprensivo, rassicurante ed è sempre vicino al nipote. Per Gyoshin mi sono infine ispirato a Yoshin Kato, una persona che ho conosciuto nel 1965 quando lavoravo in banca. Era a capo del

laboratorio di Kitakanto, ed era un gran pescatore: è lui che mi ha fornito preziose informazioni sul carassino blu, uno dei pesci più strani mai pescati da Sanpei.

KM – A proposito, ci può fare una piccola statistica sui pesci pescati da Sanpei? Qual è il più grande? E il più piccolo? E il più strano?
TY – Il più grande è certamente il pesce spada che Sanpei ha pescato a Konna, nelle Hawaii: si chiamava 'spada del demone', pesava la bellezza di 2.000 pound, circa 900 kg. Il più piccolo, invece, è un ciprino giapponese lungo appena 3-6 cm. Grazie a questo, comunque, Sanpei ha vinto un premio nella Coppa del Ciprino Giapponese. Di pesci bizzarri Sanpei ne ha presi davvero tanti. Oltre al già citato carassino blu del lago Kainuma, ricordo ancora il salumerino con un occhio di Otarudani, e naturalmente la carpa dorata della montagna di Ou: quest'ultima emetteva una suggestiva luce dal suo corpo, dovuta alla sabbia d'oro di cui si cibava. La preda più assurda l'ha però catturata nel lago Fulunuma, dove ha 'pescato' un alligatore di origine brasiliana!

KM – In **Tsurikichi Sanpei** lei non ha mai preso in esame l'ambiente scolastico, eppure il protagonista è un adolescente...
TY – Sanpei va a scuola ogni giorno, però ho preferito escludere l'ambiente scolastico dalla storia: in questo fumetto mi premeva comunicare ai lettori quanto sia importante vivere a contatto con la natura, e, naturalmente, come ognuno di noi possa misurarsi con il regno animale. Esperienze, queste, che non possono in alcun modo essere fatte a scuola. Muovermi in un contesto scolastico, quindi, non mi avrebbe permesso di concentrarmi su ciò che veramente volevo raccontare.

KM – Allora, se Sanpei è comunque uno studente modello, quando va a pescare?
TY – Dopo la scuola, naturalmente, o nei giorni festivi.

KM – La ringraziamo di questa bella chiacchierata. Prima di salutarla, però, vorremmo chiederle di confessarci un piccolo segreto. Sappiamo che lei è un appassionato di pesca, e che è anche un tipo piuttosto superstizioso...
TY – Adoro pescare, e ho un paio di oggetti che considero fondamentali per una buona pesca. Non so se sia giusto parlare di superstizione, ma ho indubbiamente due grandi portafortuna: un paio di waraji (sandali giapponesi) confezionati da mio nonno e una

canna da pesca costruita dal maestro Koshu. Nella mia vita ho collezionato almeno ottanta paia di waraji: quando andavo a pescare ne consumavo ogni volta un paio diverso, che poi ero costretto a buttare. Oggi mi sono rimasti solo quelli che mio nonno ha fatto con le sue stesse mani e che conservo come un tesoro: quando vado a pescare li porto sempre con me, ma non li metto... Li tengo nello zaino come portafortuna! La canna da pesca di Koshu, invece, la desideravo da sempre, finché un giorno ho incontrato una persona caritatevole che me ne ha data una.

DISEGNA SANPEI

1) Per disegnare Sanpei è importante partire dall'ovale del viso. Per decidere dove posizionare gli occhi, il naso e la bocca, poi, procedete disegnando una croce leggermente decentrata sulla quale disegnerete gli elementi del viso (vedi figura 1).

figura 1

2) Aiutandovi con le due braccia della croce, disegnate così gli occhi, il naso, la bocca e le orecchie (vedi figura 2). Per delimitare la falda del cappello, disegnate poi una linea appena sopra gli occhi.

figura 2

3) Disegnate quindi il cappello, i capelli e il colletto, facendo molta attenzione che il cappello sia sufficientemente grande a contenere la testa.

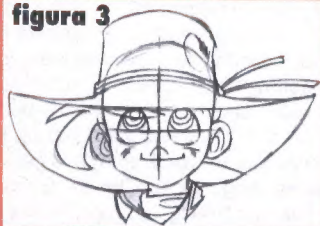
figura 3

4) Ripassate il disegno con l'inchiostro nero, annerendo le pupille, i capelli, e disegnate la texture del cappello (vedi figura 4).

figura 4

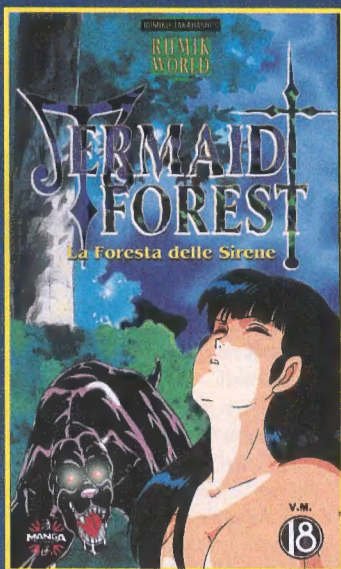
MERMAID FOREST
LA FORESTA DELLE SIRENE

(Ningyo no Mori)
Orrore, Giappone 1994
© Shogakukan/Victor
Polygram, 55 minuti, L. 32.900 - VM 18

La storia la conoscete: Yuta ha mangiato carne di sirena ed è diventato immortale e solitario, poi ha incontrato Mana, che come lui è sopravvissuta al terribile veleno dell'essere mitologico. Insieme intraprendono un eterno viaggio alla ricerca di un metodo che permetta loro di riprendere a invecchiare serenamente. Si tratta de **Il bosco della Sirena**, episodio che dà il titolo al primo volume della "Saga delle Sirene" della poliedrica Rumiko Takahashi, pubblicata quest'estate da Edizioni Star Comics.

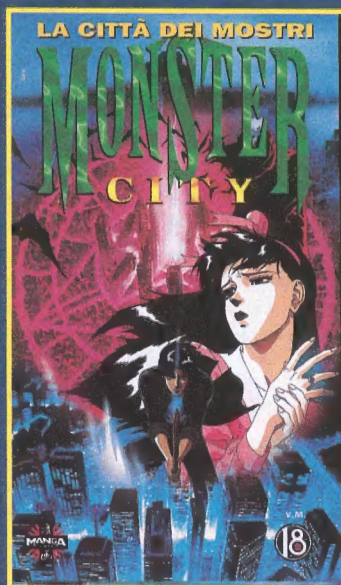
Perché possa essere fruito separatamente dalla saga, il regista Takaya Mizutani ha deciso di trasformare l'episodio in una storia singola, con un inizio e una fine ben definiti. Il tutto ha origine negli anni Trenta, in modo da mostrarci uno Yuta che non invecchia e che - colpito da un'arma da fuoco - non muore; in più, per evitare i numerosi flashback del fumetto, ci viene narrata la vicenda che ha portato anche Towa a diventare una donna immortale, a vantaggio della semplicità, ma a discapito della suspense: un'operazione purtroppo necessaria, poiché in questa versione animata era d'obbligo mostrare come Yuta avesse acquisito l'immortalità, e troppi sguardi al passato avrebbero generato sicuramente confusione. In definitiva, questo OAV attenua un po' la tensione creata nell'opera originale, ma, se non altro, il colore e l'animazione rendono la storia discretamente coinvolgente.

Bisogna però fare qualche appunto alla Polygram, che ha buona volontà ma non sempre eccelle nel risultato finale, specie per quanto riguarda la confezione del prodotto. Le copertine non sono quasi mai eccezionali, specie quando viene utilizzato materiale non originale (e qui diamo la palma d'oro di più brutta cover in assoluto a **Maris The Wondergirl**, seguito a ruota dal titolo qui recensito). I titoli della versione in lingua inglese vengono ufficializzati e 'spacciati' come originali, solitamente affiancati da un sottotitolo che ne traduce il significato in italiano; il peggio è che quest'ultimo non cerca, come sarebbe logico fare, di richiamare il titolo del fumetto (che magari è già apparso in Italia), e così, oltre a generare confusione negli acquirenti, vende sicuramente qualche centinaio di copie in meno. I testi sul retro della confezione spesso azzeccano solo di striscio il plot della storia, ed è palese che le informazioni legate al video in questione vengano semplicemente tradotte (quando addirittura non vengono 'dedotte'). Nel caso specifico dei **Rumic World**, poi, anche la povera Rumiko Takahashi ne fa le spese, e questo è già il quarto video in cui viene descritta come «il famoso autore di fumetti manga» nonostante sia una simpatica signora sulla cinquantina, e nonostante 'manga' non sia un genere narrativo, bensì 'fumetto' giapponese.

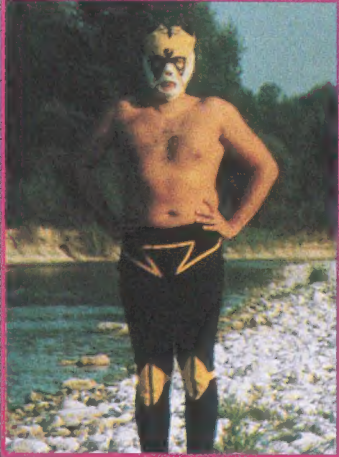
Ultima cosa, sarebbe meglio rivedere gli insistenti "vietato ai minori" che appaiono in copertina, e che spesso eccedono di almeno quattro anni sul target effettivo delle opere. Dato che il livello degli adattamenti e del doppiaggio è buono, confidiamo nel fatto che la Polygram-Manga Video corregga queste fastidiose sbavature in favore di una maggiore chiarezza e originalità. **AB**

MONSTER CITY
LA CITTA' DEI MOSTRI

(Magai Toshi Shinjuku - Demon City Shinjuku) - Orrore, Giappone 1988
© Hideyuki Kikuchi/Asahi Sonorama/Videorama/Video Art/Japan Home Video
Polygram, 80 minuti, L. 32.900 - VM 18

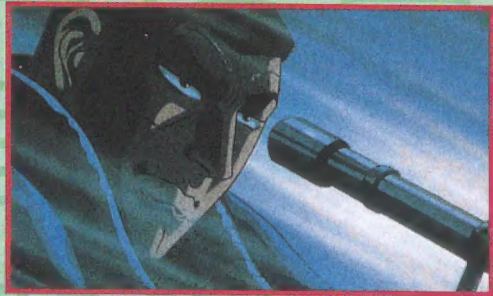
Tanto per ribadire il discorso fatto nella recensione di **Mermaid Forest**, anche questo film ha un sottotitolo-traduzione appoggiato lì quasi per timore di rovinare l'originalità del film. In realtà, in questo modo il danno è doppio. E lo è ancora di più se pensiamo al fatto che questo bel film aveva già un titolo da esportazione in inglese, ovvero **Demon City Shinjuku**.

Comunque sia, tutto bene a parte questo e il fatto che un personaggio venga continuamente chiamato Chibi, che in realtà vuol dire 'bambino' in giapponese: una svista legata all'adattamento dell'edizione in lingua inglese, ma che poteva essere corretta. Ci troviamo quindi davanti al precursore di tutta una serie di film, OAV e serie animate che arriveranno in brevissimo tempo durante gli anni '90, e che parleranno di apocalissi, resurrezioni del Maligno e sconvolgimenti demoniaci che causano olocausti nel mondo reale. A vederlo ora, a un decennio dall'anno di realizzazione - lo stesso di **Urotsukidoji**, fra l'altro -, sembra una storia trita e ritrita, ma è bene ricordare che sono le produzioni degli anni Novanta ad aver scopiazzato a destra e a manca dai lavori di Hideyuki Kikuchi, autore anche del successivo e altrettanto pregiato **Supernatural Beast City (Wicked City**, uscito anch'esso per la Polygram). Ottimi i disegni e le caratterizzazioni dei personaggi, terrificanti e animate stupendamente le creature demoniache (il gigantesco uomo-ragno resterà probabilmente nella storia degli anime per essere il mostro più 'copiato' dal 1988 in poi), angoscianti gli scenari, elegante la narrazione, con un tocco di post new-wave nelle luci, nei colori e nelle inquadrature. Buono anche il doppiaggio italiano, con le voci dei demoni sapientemente distorte. Il film ha probabilmente solo due macchie: primo, l'insopportabile protagonista, Kyoya, un insignificante fighetto che pratica il kendo e che deve ripercorrere le orme del padre Genichiro (personaggio molto più azzeccato, ma che purtroppo muore in duello all'inizio del film); secondo, lo scontro finale, che, a differenza delle lotte coi mostri, dura talmente poco da lasciare l'amaro in bocca. Comunque sia, si tratta a tutti gli effetti di uno degli ultimi cult dell'Epoca d'Oro dei cartoni animati giapponesi, e se siete affezionati al genere, la sua visione vi darà sicuramente grandi soddisfazioni. **AB**

OTAKU 1000%

Non potevo darti che un voto decuplicato, cara la mia **Silvia** senza cognome e di non so dove... Mi dichiaro sconfitto: ho dovuto chiedere consiglio ai Kappagaùrri per il personaggio da te interpretato! E solo la metà di loro ha capito che stai interpretando **Belle Amie** di **Starzinger**! Be', complimenti sul serio, e non stupirti se altri ti hanno scambiato per Lady Oscar, Sailor Pluto, Venusia o June... Era difficile davvero! L'altro campione del mese è invece un anonimo **Tiger Mask** di Treviso, al quale mi sento in dovere di dare almeno almeno un **Otaku 200%**, dato che la foto è stata scattata in gennaio! Come si dice da queste parti, "Soccia, che telaio"! **K**

OTAKU 200%

RUBRIKAPPA

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

Bbònasera... Vai, Braca', attacca 'a musica... Allora, che si dice? Ancora una volta Italia & Giappone a braccetto: ci hanno buttato fuori dal mondiale a kalcingulash. Vabbe', ci rifaremo fra quattro anni, quando saremo tutti molto più vecchi e con l'adipe pendula. Ma parliamo d'altro! A proposito di cose che finiscono, ho il triste compito di annunciarvi che proprio questo mese si è conclusa su "Afternoon" una delle serie più acclamate e otakuologiche di **Kappa Magazine**, ovvero **Calm Breaker**. Dopo una sfilza di gaurraggini demenzioidi che hanno mixato **Time Bokan**, **Rayearth**, **Polymar**, **Dragon Quest**, **Ken Falco**, **Dragon Ball** e **Gundam** (devo continuare o basta così?), Masatsugu Iwase ha creato un esplosivo epilogo al capitolo 38: questo significa che fra poco più di un anno, nel novembre del 1999, questa serie lascerà anche **Kappa**. Ma di sicuro, nel frattempo, Iwase avrà iniziato qualcosa di nuovo (a meno che non abbia intenzione di farsi un sonnellino di qualche anno), per cui, non disperate! Nel frattempo, ho sbirciato fra i programmi editoriali dei Kappagaùrri, e ho scoperto che stanno organizzando qualcosa riguardo a questa rivista, tutti contenti per il fatto che il **Kappa Plus** del mese scorso sembra aver avuto un discreto successo... Ma passiamo alle produzioni animate, va'. Finalmente qualcuno ha deciso che certi personaggi celebri del passato sono belli pesi, e allora invece di remakizzarli ha deciso di sequelizzarli. Il caso che porto alla vostra attenzione è quello di **Golgo 13 - Queen Bee**, dove il celeberrimo killer torna in grande stile per eliminare dietro commissione un'altrettanto nota assassina di nome Sonia, ma che tutti conoscono, appunto, con lo pseudonimo di Queen Bee. La signorina è stupendamente bellissima, pratica le arti marziali meglio di chiunque altro al mondo (praticamente come *chiunque* nel mondo dell'animazione nipponza!) e lavora per un gruppo terroristico politico sudamericano; oltre a questo, nei noiosi e accaldati pomeriggi estivi traffica droga, ma così, per passatempo. Ahr ahr! No, in realtà lo fa per finanziare il gruppo di appartenenza. Molto nobile, no? Sonia ha però una storia molto triste alle spalle, e Golgo ne viene a conoscenza; in compenso, ella scopre che il killer giapponese è alle sue costole, ma nonostante questo fra i due nasce un'ardente passione. Come? Scusate, il Sor Frangé mi dice qualcosa... La pasta? No, ho detto *ardente* nel senso di

LA FOCE DEL KAPPA

Mi hanno comunicato dalla base (Perugia) che da luglio l'uscita fissa di **Kappa Magazine** è stata portata avanti di quindici giorni circa rispetto al normale, per evitare di incastrarsi con **Express**; questo significa che probabilmente nessuno ha fatto in tempo a leggere della **Foce del Kappa** organizzata a Rimini lo scorso 25 luglio. Maremma kaipiriña! Vabbe', rifacciamoci! Il prossimo ritrovo per mangafan che vogliano passare una giornata fra di loro senza rotture di scatole sarà a **Roma**, davanti alla Fontana di Trevi alle ore 11:30! Dopodiché, tutti a pranzo al ristorante giapponese (o cinese, che costa di meno!). Per riconoscervi, vi basterà tenere in mano questa copia di **Kappa Magazine** e sventolarla ai quattro venti... E mandatemi le foto! **K**

'bruciante', 'focosa'! Che centra 'a pasta ar dente?! Ma li morté... Scusate di nuovo, ormai il vecchio non ci sta più con la capa. Ebbene, per la prima volta in assoluto, il Golgo 13 non riesce a portare a termine la missione, e il suo datore di lavoro ingaggia un altro killer. Indovinate per chi parteggerà il nostro anti-eroe? Ai poster l'ardua pendenza (dalle pareti, ovviamente), e passiamo a qualcosa di cui ho sempre temuto parlare, ovvero **Akihabara Dennogumi** (Il Gruppo dei Cervelli Elettrici di Akihabara). Ho iniziato a seguire la serie in questione con diffidenza, poiché i disegni non mi sembravano adatti agli intenti dichiarati dai produttori, che volevano dare vita a un cartone per ragazzine dodicenni interpretato da protagoniste della medesima età, infarcendolo di pupazzetti buffi per fare concorrenza ai **Pocket Monsters**. Be', nel momento in cui mi sono reso conto che il progetto è sfuggito di mano ai creatori, mi ha iniziato a sfagiolare subito! Ahr ahr! Sembra di vedere una versione demenziale di **Sailor Moon**, anche se non ci sono donzelle guerriere, se non fra i nemici. Le protagniste sono accompagnate di 'sti kakarozzi giallo canarino a forma di melanzana chiamati 'patapi', che dovrebbero essere creature robotiche, ma dotate di un cuore umano. Secondo me, più che altro, sono dotate di un cervello da tapiro isterico, ma comunque sia, sono abbinati alle protagoniste, i cui cognomi sono ripresi dalle stazioni della metropolitana di Tokyo: la rossa Hibari Hanakoganei ha il patapi chiamato Densuke, la bionda Kamome Shogakuji ha Biriken, Tsugumi Higashijujo ha Tecchan e Suzume Sakurajoosui, benché possa sembrare strano, ha il patapi Francesca... Il cambiamento di tendenza del cartone è avvenuto grazie al fatto che diversi personaggi hanno iniziato a sfoderare meloni da concorso agrario (fra cui le nemiche e la stessa Kamome... Ma ha solo dodici anni, cavolo!), e in più la sboccatezza la fa da padrone, specie grazie alla protagonista Hibari, una specie d'incrocio genetico fra un camionanista e uno scaricatore di porco. Il pubblico, da prevalentemente femminile che era all'inizio, è diventato per un terzo maschile, e i produttori sono lì che si stanno arrovellando per cercare di capire come riportare la serie sui binari prefissati. Ma perché non mi assumete come consulente, porka l'ostrika?! Ve lo dico io cosa dovete fare: lasciatela così, che va benissimo, che si ride! I manager e gli agenti non hanno mai combinato nulla di buono, se abbinati all'industria del divertimento, grigi e bavosi come sono... Andate a coltivare le rape, babbioni! Concludiamo, invece, con una robina caruccia caruccia di cui ho atteso un po' a parlare per cercare di capire meglio dove volesse andare a parare. Il fatto è che non l'ho ancora capito, e forse mi sfagiola proprio per questo. Almeno, l'idea è abbastanza originale. In **YAT-to Anshin! Uchu Ryoko** ci troviamo a seguire le vicende di un'agenzia viaggi spaziale di nome YAT (Yamamoto Anshin Travel) che offre ai propri clienti avventure fuori catalogo. I nostri eroi, però, si fanno coinvolgere nella ricerca delle origini di Maron, extraterrestre rosa uscito da uno stato d'ibernazione di cui nessuno sa nulla, e finiscono per perdersi lontano dalla Terra, coinvolgendo la neo assunta hostess Monica. Senza un meccanismo di guida warp funzionante, l'impavida (**anshin**, per l'appunto) agenzia viaggi rischia di non toccare più il suolo del nostro pianeta: se siete dei *trekker* come me, avrete sicuramente riscontrato qualche similitudine (oh, che bella frase... Aspetta che la ridico: *riscontrato qualche similitudine*) con l'ultima serie di **Star Trek**, e cioè **Voyager**. Comunque sia, il resto della storia è ben diverso, e l'umorismo spadroneggia a destra e a manca, a differenza dei barbosi serial pieni di protagonisti belli-e-impossibili-che-hanno-la-chiave-per-salvare-l'universo che ultimamente stanno imperversando sulle reti nipponiche. Ecco! Diciamola tutta, porka l'oka!

E ora, parliamo di cose serie, prima di salutarci. Mentre attendo le vostre opinioni al quesito del mese scorso «Se **Kyashan** e **Astroboy** combattono, chi vince?», io dico la mia: secondo me vince il primo, proprio perché è stato costruito con l'unico intento di distruggere robot. Se poi usasse la pistola di cui è dotata Luna, il risultato sarebbe a dir poco scontato! A september, giovani virgulti!

Il vostro botanico Kappa

Questi due cuscini sono stati confezionati da **Sara**, sorella di **Simone** che ha inviato la lettera... solo che non sono proprio riuscito a decifrare il loro cognome! Ma si sa, gli artisti non si curano troppo di queste cose terrene... **Collaiutto**? **Collatutto**? Bah! Mandatemi una cartolina col cognome scritto in stampatello: ho fatto un corso avanzato di interpretazione geroglifici, ma i vostri proprio non li ho mai visti! Ottimo lavoro, comunque! **K**

YAT-TO ANSHIN UCHU RYOKO

STAFF: idea Shinji Nishikawa; regia Hitoshi Nanba; serial line Tamio Hayashi; character design Yuka Kudo; art director Seiko Akashi; produzione animazione Group TACK.

GOLGO 13 - QUEEN BEE

STAFF: direttore e storyboard Osamu Dezaki; sceneggiatura Akihiro Tago; character design Akio Sugino e Yu Uchida; regia Satoru Kuahara; musica Fujimaru Yoshino.

AKIHABARA DENNOGUMI

STAFF: progetto e idea storia Canon; serie a fumetti di Kodansha ("Nakayoshi"); regista Yoshitaka Fujimoto; basic planning Hiroshi Yamaguchi; collaborazione planning Yuichiro Komura; SF Miho Sakai; main writer Katsumi Hasegawa; visual director Tsukasa Kotobuki; animation character Seiji Kishimoto; musica Nobuyoshi Mitsune; prod. animazione Ashi Production; in collaborazione con Ganges.

REIDEEN
IDOL CON LE ALI

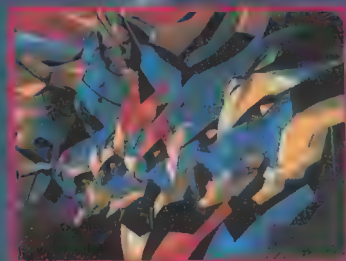
di Andrea Pietroi

Il 1996 segna il ritorno di alcune serie che vedono come protagonisti gruppi di ragazzi carini (i cosiddetti bishonen) impegnati in guerre cosmiche o in situazioni più grandi di loro, temi trattati in serie famose qualche anno addietro, quali Saint Seiya (I cavalieri dello zodiaco) o Samurai Trooper (I cinque samurai), che riscossero un notevole successo soprattutto fra le ragazzine che si trovavano davanti dei graziosi ragazzini, in tutto e per tutto riconducibili ai gruppi di idol che andavano e vanno di moda fra le teen-ager. Anche con questo **Chouja Reideen** (Reideen l'essere superiore - trasmesso dalle televisioni nipponiche a partire dal 2 ottobre '96 e conclusosi dopo 38 episodi il 25 giugno del '97), la Sunrise cerca di accaparrarsi il pubblico orfano di Wing Gundam (che vedeva protagonista sempre un gruppo di cinque ragazzini carini) e di spingere alla visione di **Reideen** anche gli spettatori di Dag Won (serie robotica per ragazzi che stava riscuotendo grandissimi consensi). Per attuare questa operazione, decisero di dare una nuova storia e nuovi personaggi alla vecchia serie **Yusha Reideen** (serie robotica trasmessa nel 1975), della quale rimase solo il design un po' rimodernato del vecchio robot. Il character design e le animazioni sono curatissimi sotto ogni punto di vista (in molti episodi addirittura superiori agli standard televisivi del momento) e l'aggiunta di sequenze in computer graphic (limitate però alle varie trasformazioni dei personaggi) ha dato alla serie una connotazione veramente originale. Nonostante le premesse, però, la serie è stata accolta un po' freddamente dal pubblico maschile, soprattutto a causa delle poche scene d'azione e della presenza di ben dieci

ragazzi come protagonisti. Il pubblico femminile, invece, l'ha accolta con grande favore, andando a coprire il 74 % (dato rilevato in un sondaggio condotto dalla rivista "Animedia") degli spettatori totali. Nonostante la forte presenza del pubblico femminile, però, la serie si è assestata su livelli medio bassi, schiacciata probabilmente da concorrenti più agguerriti, quali **Ruroni Kenshin** o detective Conan. Probabilmente, se fosse andata in onda anche solo un anno più tardi, avrebbe goduto del successo che si meritava, visto che la storia è comunque molto bella e la realizzazione tecnica più che accettabile.

Tsubasa ga Hoshii. Tsubasa Ga Areba, Doko e Demo tonde Ikeru... (Vorrei avere le ali. Se le avessi potrei volare ovunque). Dopo avere pronunciato queste parole, la quindicenne Ruri Miyasaka viene sorpresa da una folata di vento e il suo corpo leggero sembra volare. Purtroppo, però, il corpo umano non è stato creato per questo, e la ragazza cade dalla balaustra del tetto dell'edificio scolastico e, nonostante lo sforzo, il suo ragazzo non riesce a impedire che la tragedia si compia. Miracolosamente, però, Ruri si salva, ma lo shock la fa cadere in un coma profondo. Da quel momento Hisho la va a trovare ogni giorno in ospedale, con la speranza che possa vedere aprire di nuovo i suoi occhi. Parallelamente alla tragedia personale di Hisho, se ne sta compiendo un'altra di proporzioni cosmiche: in un remoto passato, molto tempo prima che la Terra fosse creata, nelle immensità dello spazio si stava svolgendo una terribile guerra fra due fazioni rivali: la stirpe dei guerrieri della luce, i Reideen, e il messaggero dei Chouma, che si pensa dovesse impedire la creazione del mondo. Dopo una lunga e distruttiva battaglia, i Reideen esiliarono i Chouma nelle profondità dell'universo grazie agli sterminati poteri dell'arma finale chiamata God Reideen. Alcuni Reideen intrapresero un viaggio, prima che fossero create le dodici costellazioni del sistema galattico che avrebbero sigillato God Reideen sulla Terra. Questi si trasformarono nelle God Feather, e in questa forma ebbe inizio il loro sonno eterno... Ora i Chouma sono riusciti a liberarsi dall'esilio forzato e sono ritornati per cancellare l'universo. Per portare a termine il loro piano, sono scesi sulla Terra per risvegliare God Reideen e utilizzarlo per i loro scopi malvagi.

Una piuma sta volteggiando nell'aria e dà come l'impressione che stia cercando qualcosa: in effetti Hisho è il suo bersaglio e appena questi la tocca viene trasportato nello spazio, dove assiste alla guerra fra i Reideen e i Chouma. Uno dei Reideen gli si avvicina e al ragazzo che, sconvolto, chiede «Chi sei?», risponde «Io sono te». Hisho naturalmente non crede a quanto ha visto, e scambia il tutto per un incubo, ma proprio mentre sta assistendo con la sorellina al concerto della idol Kirari, vede irrompere sul palcoscenico un mostro che sembra vedere solo lui e la giovane cantante. Kirari fugge sul tetto del palazzo e, proprio mentre sta per precipitare spinta dal mostro, Hisho rivive la scena dell'incidente dell'amata Ruri, la quale, peraltro, assomiglia a Kirari come una goccia d'acqua, ma questa volta riesce a salvare la ragazza trasformandosi in Reideen Eagle. Da questo momento, Hisho sa come deve combattere e quali armi usare per sconfiggere i Chouma, e quasi inconsciamente vince lo scontro.

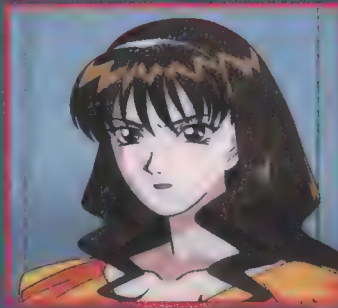
Hisho, però, non vuole ancora credere a quello che è accaduto, ma a metterlo di fronte alla realtà sarà Ace Haneda, che si presenta come suo compagno, dato che anche lui è uno degli antichi guerrieri: Reideen Condor. Hisho non vuole sentire ragioni, ma quando vede che la sorellina si trova in pericolo a causa di uno dei Chouma, capisce finalmente quale sia la verità e qual è il suo destino. La manager Reiko Amagai è l'unica che conosce il segreto dei due ragazzi, e li ha presi sotto la sua ala protettrice, facendoli lavorare part-time in attesa che un giorno possano diventare degli idol. Per riuscire a conciliare gli impegni

In questa sequenza potete vedere una delle scene più toccanti della serie (episodio 31 - **Falcon Shisu?!** - La morte di Falcon?!). Nonostante la forte amicizia che li lega, Fujimaru (Reideen Dino) decide di uccidere con le proprie mani Hayate (Reideen Falcon), il quale, credendo che l'amico abbia un nobile motivo, si lascia colpire mortalmente.

[illegible] ragazzi decidono di trasferirsi nello scalcinato teatro di proprietà di Reiko, così da poter essere sempre [illegible] nel frattempo esercitarsi per diventare dei bravi idol. [illegible] corpi di altrettanti ragazzi: Ikazuchi Takagi si trasforma in Reideen Hawk, Ginga Torikai è Reideen Owl e Hayate Otori è Reideen Falcon. Nonostante ognuno di loro abbia la propria personalità e diversi ideali, capiscono subito che devono riuscire a ogni costo a lavorare insieme, sia per salvare l'umanità, sia per perseguire il loro sogno di diventare idol. Una volta che il gruppo si è finalmente riunito, Reiko decide che d'ora in poi saranno chiamati con il nome collettivo di Angel, che richiama il fatto che sono gli angeli protettori del genere umano. Louche De Mon, come capo dei Chouma, continua a sguinzagliare i suoi fedeli mostri per cercare gli Zodiac Orb, delle pietre che portano incisi i simboli dei dodici segni zodiacali: una volta che saranno riunite, il God Reideen potrà essere risvegliato; purtroppo, però, i cinque Reideen non sono a conoscenza di questo particolare, e nonostante continuino a sconfiggere uno dopo l'altro i Chouma, non impediscono il ritrovamento dei dodici Orb. Proprio quando mancano ancora due Orb affinché il piano di Louche possa essere portato a termine, fanno la loro comparsa altri cinque Reideen che, a differenza di Hisho e degli altri, sanno bene dell'esistenza degli Zodiac Orb. Questi nuovi Reideen, nonostante abbiano lo stesso scopo, non vogliono avere a che fare con gli altri e nasce subito un'intensa rivalità che coinvolge anche le loro normali vite, [illegible] gruppo musicale chiamato The Hearts che entra subito in competizione con gli Angel, anche perché [illegible] come ballerini o come comparse in film, mentre gli Hearts sono un grup[illegible] Crow), Kyle Moon (Reideen Asas), Masato Tsubaki (Reideen Phoenix), Fujimaru Mushanokouji (Reideen Dino) e Shinobu Kaidou (Reideen Blood). Le vite dei due gruppi intanto cominciano a intrecciarsi, e se fra alcuni nasce una sincera amicizia, come fra Hayate e Fujimaru, per altri entra in gioco la competizione più agguerrita, come fra Hisho e Kazuya. Hisho è un amico di infanzia di Masato, ma quando quest'ultimo si trasferì a New York ci rimase veramente male. Una volta a New York, incontrò Ace, che era il capo di una banda di teppisti, e si unì a loro, ma un giorno vennero attaccati da un Chouma e sia la ragazza di Ace, sia gli altri membri vennero uccisi. Si salvarono soltanto Ace (che proprio in quell'occasione ottenne i poteri di Reideen Condor) e Masato, che però rimase a terra tramortito. Da quel giorno Masato giurò di vendicarsi di Ace perché non era riuscito a salvare i suoi compagni, abbandonandoli al loro destino, senza sapere, però, che la realtà era tutt'altra. Intanto,

Louche scopre che Kirari è in qualche modo legata agli Orb e attua un piano per catturarla, ma questa, appena si trova assieme a Hisho circondata da un gruppo di uomini vampirizzati, mostra dei poteri strani e il simbolo dell'Orb dei gemelli appare sul suo petto. Quando era ancora una bambina, Kirari si trovava in un bosco e per curiosità era entrata in un'apertura della roccia; qui le era apparsa Seira, una bellissima dea che le aveva dato in custodia l'Orb dei gemelli, inserendolo nel suo corpo. Kirari, ricordato questo avvenimento, chiede a Hisho di accompagnarla in quel luogo, e il ragazzo, ignaro di tutto, acconsente. Una volta sul posto, appare nuovamente Seira che narra la vicenda dei Reideen e di God Reideen accaduta agli albori dell'umanità. Anche Hisho assiste alla scena, ma, poco dopo la scomparsa di Seira, vengono attaccati da un Chouma che li aveva seguiti fino a lì. A questo punto Hisho non può fare altro che trasformarsi sotto gli occhi della ragazza, svelando il suo segreto. Durante lo scontro, però, succede un altro fatto stranissimo: mentre Kirari si trova intrappolata nelle mani del mostro, il suo corpo si trasforma più volte a intermittenza in quello di Ruri, la ragazza di Hisho. Poco prima di essere distrutto, il mostro riferisce l'accaduto a Louche e quest'ultimo si reca all'ospedale dov'è ricoverata Ruri e la rapisce. Hisho non riesce ad arrivare in tempo per salvare la ragazza e Louche riesce a estrarre dal corpo di Ruri l'Orb dei gemelli, riuscendo così a risvegliare God Reideen. Louche si mette alla guida del robot, mentre il corpo di Ruri si fonde alla cabina di pilotaggio del robot per essere usato come fonte di energia e d'odio. Louche infatti ha fatto credere alla ragazza attraverso un sogno che Hisho il giorno dell'incidente non l'ha salvata volontariamente; questo fa cadere la ragazza in una profonda crisi. Ora che il God Reideen è stato attivato, la distruzione della Terra e della razza umana è ormai vicina: Louche inizia la sua opera di distruzione e attacca gli esseri umani, risvegliando centinaia di Chouma. Dopo un breve attacco dei Reideen che non ha portato a niente, i dieci si riuniscono nella sede degli Angel e quando stanno per litigare come al solito, attorno a Kirari appare un alone verdino e la ragazza comincia a parlare con la voce di Seira, spiegando che l'energia di Ruri permetterà a God Reideen di attuare la trasformazione God Bird Change e che, una volta raggiunto tale scopo, il suo immenso potere distruggerebbe la Terra e l'intero universo: l'unico modo per vincere è impedire che questo accada. Mentre i Reideen stanno combattendo, la gente è in preda al panico per via degli attacchi dei Chouma, contro i quali, neanche l'esercito può nulla. Kirari e Reiko, per allontanare il panico tra la gente, chiedono ai Reideen di mostrarsi alla popolazione perché tutti sappiano che c'è qualcuno in grado di salvarli. I ragazzi accettano, e grazie anche alle trasmissioni di una coraggiosa giornalista, l'esistenza dei Reideen è resa nota a tutti. Mentre la lotta infuria, i dieci Reideen riescono a perforare la barriera del robot grazie all'attacco Final God Bird Attack, attuato grazie all'unione dei poteri di tutti i God Bird. Louche, vedendo che non sta ottenendo la distruzione dei Reideen, decide di uscire dal robot e attaccare i nemici direttamente; riesce ad abbatterli tutti tranne Eagle, ma proprio mentre lo scontro si sta

Ecco alcune immagini prese dagli ultimi due episodi (37 e 38), intitolati rispettivamente: **Shuketsu! Junin no Senshi** (Riunitevi, dieci guerrieri!) e **Cho Ouja Kourin!** (L'avvento dell'essere superiore!). Dall'alto in basso: Kazuya decide finalmente di riunirsi al gruppo. I Reideen si uniscono in un solo corpo. Ecco Reideen Superior! Kirari si trasforma in Seira. Hisho e Ruri sono finalmente insieme dopo la fine della battaglia. Kazuya e Hisho mentre cantano assieme agli altri compagni durante il concerto finale.

svolgendo, Ruri sembra prendere coscienza e assume il controllo del robot che attua la tanto temuta trasformazione, così, mentre Louche cerca di ritornare al suo interno, viene distrutto da un lampo di luce. Compiuta la trasformazione, il robot si dirige misteriosamente nello spazio, lasciando gli attoniti Reideen con la frase «Ma wa Orobosaneba Naranai (Il male dev'essere annientato)», e mentre Hisho è disperato per la perdita di Ruri, quest'ultima gli manda un messaggio telepatico in cui gli chiede di aiutarla, ma God Reideen è ormai lontano nello spazio. Nonostante la distruzione e i molti morti, la popolazione riesce a trovare la forza di continuare, grazie anche alle canzoni di Kirari, che hanno lo straordinario potere di rendere felice chi le ascolta. L'unico che non si è ripreso è Hisho, che si trova sotto shock a causa della perdita di motivazioni e soprattutto per non essere riuscito a salvare Ruri, e in questo stato abbandona tutti e fugge dalla città. Ormai gli Angel non hanno più motivo di esistere e tutti i membri si dividono: Ginga si reca a Hong Kong, Ace a New York, Hayate va con i suoi genitori in Africa, mentre Ikazuchi rimane in Giappone con Kirari, Reiko, la madre e la sorella di Hisho. Passa un anno, e uno a uno si fanno vivi anche i membri degli Hearts, che senza alcuna spiegazione incominciano ad attaccare con lo scopo di uccidere gli altri Reideen, spinti dalle parole che God Reideen ha pronunciato quando ha lasciato la Terra. Hisho intanto sta vagando per il mondo come un mendicante e, nonostante gli altri cerchino in ogni modo di farlo riprendere, egli rimane sotto shock. Intanto, gli Hearts continuano i loro attacchi senza riuscire nel loro intento e l'unico che finisce in fin di vita è Hayate, che cade sotto i colpi dell'amico Fujimaru. Hisho ora si trova in Nepal e Kirari parte alla sua ricerca convinta di poterlo far tornare alla normalità, ma, una volta sul posto, nonostante le sue parole di conforto, non riesce a risvegliarlo. Ad aggravare la situazione, arriva Reideen Crow, che è intenzionato a uccidere Hisho, e, visto come stanno andando le cose, la cosa sembra alquanto facile, ma l'arrivo di Ikazuchi capovolge la situazione, consentendo a Kirari e a Hisho la fuga. Nemmeno i modi rudi di Ikazuchi riescono a destare l'amico, che però questa volta ha un barlume di ragione quando gli dicono che Hayate si trova in fin di vita, e così riescono almeno a riportarlo in Giappone. Gli Hearts intanto si riuniscono e qui si scopre che hanno avuto una visione collettiva del futuro, in cui il God Reideen, dopo avere distrutto i Chouma, si dirigeva sulla Terra distruggendo prima i cinque Reideen e poi la Terra stessa, dopo avere pronunciato la solita frase «Il male deve essere annientato». Da questa visione i cinque Hearts hanno dedotto che se avessero distrutto i Reideen prima dell'arrivo del God Reideen, la Terra si sarebbe salvata dalla distruzione. Purtroppo, però, mancano pochi giorni all'arrivo del robot, che è annunciato dal passag-

...io della cometa Fenril, proprio come hanno potuto vedere nella loro visione. I dieci Reideen si trovano tutti a Tokyo, e durante un secondo a[illegible] [illegible] Reideen Hearts Hisho si risveglia dal torpore, dopo aver visto Hayate nuovamente in pericolo, e nel corso dello scontro riesce ha trovare la forza di trasformarsi in Eagle, acquisendo nuovo vigore. A questo punto, lo scontro fratricida è ormai inutile e a parte Kazuya, che se ne vola via da tutti dopo essere stato battuto dal rinato Reideen Eagle, tutti si rendono conto che il vero nemico da abbatte[illegible] e che l'unico modo [illegible] forze. Il giorno successivo atterra in mezzo al mare il gigantesco robot e per tutti i Reideen, tranne Crow, ha inizio l'ultimo scontro. Kazuya intanto vaga per Tokyo quasi volesse cercare una risposta a tutto quello che è accaduto, e quando incontra una bambina che aveva salvato durante il primo attacco di God Reideen, capisce che deve unirsi agli altri e tentare l'impossibile per ristabilire la pace. Lo scontro al largo della baia di Tokyo è tremendo, e anche le forze armate nulla possono contro il possente robot; tutto accade sotto gli occhi di Reiko e Kirari, che [illegible] seguendo la battaglia a bordo di [illegible] nave delle forze armate. Intanto, anche Crow si unisce alla battaglia, proprio mentre un'immagine di Seira appare ai Reideen, dicendo loro che solo se uniranno le loro forze e useranno il potere dell'amore, potranno ottenere una nuova invincibile forma.

QUATTRO CHIACCHIERE CON GLI AUTORI

Toshifumi Kawase *regista*

Profilo:

Ha iniziato il suo lavoro con Mirai Robot Daltanious, poi ha debuttato nella regia con Heavy Metal L-Gaim. La sua prima opera come regista è stata Zettai Muteki Raijinoh, poi Yusha Shirei Dag Won, seguito da Shin Kidou Senki Gundam Wing.

È chiaro che all'inizio è stato difficile fare questo lavoro, perché l'opera originaria era molto famosa e avrei dovuto faticare molto per non stravolgerla. Però, nelle solite riunioni di post produzione, è stato detto che avevo carta bianca e che potevo creare un nuovo eroe come preferivo. La particolarità che i protagonisti volessero diventare idol è stata un'idea di Sonoda (l'ideatore della storia). Adesso per una persona qualsiasi è facile riuscire a diventare un idol, quindi anche quell'idea è stata interessante. In tutte le serie che vedono un gruppo di eroi come protagonisti, non è stato mai troppo importante descrivere cosa fosse successo dopo la trasformazione. Questa volta ho fatto in modo che gli eroi fossero delle persone normalissime. Per rendere l'idea, ho fatto in modo che in seguito alla trasformazione il corpo diventasse di metallo, per questo quando tornano degli esseri umani comuni, rimangono completamente nudi e reagiscono come farebbe ognuno di noi: nascondendosi e vergognandosi. Volevo inoltre che ogni personaggio avesse due mondi: uno reale e uno dopo la trasformazione. Per le scene delle trasformazioni ho usato la computer graphic perché volevo vederli muovere come se fossero dei giocattoli. Al momento della trasformazione, la pelle dei personaggi diventa di metallo e questo provoca dei dolori che fanno urlare i protagonisti: la vista di questa scena mi ha quasi divertito, forse perché ho dei gusti un po' sadici (*ride*). Comunque, le cose più importanti in questa storia sono i rapporti fra le persone e l'essere gentili e disponibili verso gli altri.

Hideki Sonoda *Ideatore della storia*

Profilo:

Ha realizzato l'idea delle storie di Machine Robot Cronos Daigyakushu, Chouon Senshi Borgman, Zettai Muteki Raijinoh, Tetsujin 28 FX e molte altre serie. Ora sta scrivendo una versione romanzata di Reideen.

Io non conoscevo la vecchia serie di Reideen, quindi potevo sbizzarrire la mia fantasia come preferivo e creare un lavoro tutto nuovo. Il mio compito è stato quello di pensare a cinque ragazzi normali e a come dovessero comportarsi sia nella realtà, sia nelle scene di combattimento. Nel delineare la loro vita normale ho pensato che potessero formare un gruppo di idol, e di conseguenza ho posto attenzione alle problematiche del vivere sotto lo stesso tetto e del lavorare insieme. Hisho l'ho creato interamente come volevo, quasi fosse il mio ideale di eroe, in modo che però non fosse un semplice eroe. Infatti ha il grave problema dell'incidente che è capitato a Ruri, ma nonostante questo gli altri lo vedono come se questo problema non esistesse, proprio come succede con me (*ride*). Ace è molto lontano dal mio ideale di eroe perché è un personaggio negativo, ma il suo carattere è cambiato rispetto a come l'avevo pensato in precedenza, poiché dopotutto è il capo del gruppo. Ikazuchi, invece, è un personaggio divertente, alla stregua di un comico, e fra i cinque è l'eroe con più passione. Ginga ha tre sorelle più grandi (che nella storia non si vedono) e quindi è sempre stato coccolato molto. Per questo motivo è un personaggio un po' testardo e agisce senza chiedere pareri agli altri. Di Hayate, invece, posso dire che sia un egoista, però dopo essere entrato negli Angel è riuscito in qualche modo a migliorare questo suo lato negativo. Con Reideen ho pensato soprattutto a scrivere una storia che parlasse di amicizia e amore, e penso proprio di aver creato una bella atmosfera, che è piaciuta anche agli spettatori. Dopo la prima metà della serie e con l'arrivo di God Reideen, la storia cambia notevolmente, diventando molto più drammatica, e se i personaggi rimarranno divisi per qualche tempo, questo servirà solamente a rafforzare i loro legami.

HISHO WASHIZAKI - REIDEEN EAGLE

Età:	15
Nazionalità:	Giapponese
Altezza:	175 cm
Peso:	58 kg
Data di nascita:	7 luglio
Segno zodiacale:	Cancro
Gruppo sanguigno:	A
Animale:	Aquila
Elemento:	Fuoco
Arma:	Eagle Sword
Attacchi:	Eagle Flare, Rekka Ken (Pugno fiammeggiante), Rekka Kyaku (Calcio fiammeggiante)

ACE HANEDA - REIDEEN CONDOR

Età:	16
Nazionalità:	Americana
Altezza:	183 cm
Peso:	66 kg
Data di nascita:	31 marzo
Segno zodiacale:	Gemelli
Gruppo sanguigno:	AB
Animale:	Condor
Elemento:	Terra
Arma:	Condor Lancer
Attacchi:	Condor Shoot, Condor Knuckle, Chiretsuzan (taglio della caduta della terra)

IKAZUCHI TAKAGI - REIDEEN HAWK

Età:	15
Nazionalità:	Giapponese
Altezza:	176 cm
Peso:	60 kg
Data di nascita:	20 agosto
Segno zodiacale:	Leone
Gruppo sanguigno:	0
Animale:	Falco
Elemento:	Luce
Arma:	Hawk Fleil
Attacchi:	Hawk Thunder, Dengeki Punch (Pugno fulminante), Ikazuchi Punch (Pugno lampo)

GINGA TORIKAI - REIDEEN OWL

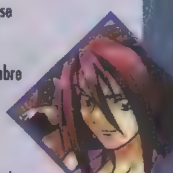
Età:	15
Nazionalità:	Giapponese
Altezza:	184 cm
Peso:	64 kg
Data di nascita:	2 gennaio
Segno zodiacale:	Capricorno
Gruppo sanguigno:	A
Animale:	Gufo
Elemento:	Acqua
Arma:	Owl Blade
Attacchi:	Owl Splash, Owl Slicer, Gekiryuha (Onda violenta)

HAYATE OTORI - REIDEEN FALCON

Età:	12
Nazionalità:	Giapponese
Altezza:	168 cm
Peso:	54 kg
Data di nascita:	14 febbraio
Segno zodiacale:	Acquario
Gruppo sanguigno:	B
Animale:	Falco
Elemento:	Vento
Arma:	Falcon Arrow
Attacchi:	Falcon Storm, Falcon Tornado

Infatti, catalizzando tutti i loro poteri su Eagle, i Reideen si uniscono formando un enorme guerriero: il Reideen Superior. In quel momento il colore di God Reideen passa dall'argento al nero, portando in superficie tutta la malvagità che ha assorbito, e, trasformatosi in God Bird, si dirige nello spazio per portare il suo attacco alla Terra. Mentre lo scontro prosegue nello spazio, Kirari mostra finalmente la sua vera identità: lei infatti è Seira, che ha preso forma umana per portare il messaggio di pace, e in realtà è stato Ruri ad averla incontrata quand'era piccola. Nel suo nuovo aspetto, Kirari vola verso lo spazio e fa tornare in sé Ruri liberandola da God Reideen. Prima di scomparire per sempre, God Reideen spiega che avrebbe dovuto distruggere la Terra per punire gli esseri umani che per secoli hanno fatto guerre, ma adesso che ha visto che l'amore è ancora vivo negli esseri umani, ha deciso di risparmiarli. Finalmente la guerra è terminata e tutti si ritrovano per festeggiare il matrimonio di Reiko con il comandante Oda, ma è proprio in questa occasione che a Hisho sembra di vedere Louche camminare per la strada, ma un attimo dopo scompare nel nulla. Finalmente anche per gli Angel è arrivato il giorno del debutto e assieme agli Hearts fanno il loro primo concerto. Intanto, una bambina che assomiglia come una goccia d'acqua a Ruri quando era piccola sta osservando una foto pubblicitaria di Kirari ed esprime il desiderio di diventare come lei; una voce femminile le risponde «Certo che puoi.. »

KAZUYA NANJO - REIDEEN CROW

Età:	16
Nazionalità:	Giapponese
Altezza:	177 cm
Peso:	60 kg
Data di nascita:	22 settembre
Segno zodiacale:	Vergine
Gruppo sanguigno:	B
Animale:	Corvo
Elemento:	Ombra
Arma:	Crow Sword
Attacchi:	Crow Twister,Crow Cutter, Crow Hakugeki Dan (Taglio dello sparo a pressione del corvo)

KYLE MOON - REIDEEN ASAS

Età:	15
Nazionalità:	Australiana
Altezza:	183 cm
Peso:	65 kg
Data di nascita:	8 dicembre
Segno zodiacale:	Sagittario
Gruppo sanguigno:	0
Animale:	Pavone
Elemento:	Arcobaleno
Arma:	Asas Beat
Attacchi:	Asas Rainbow, Asas Dagger

MASATO TSUBAKI - REIDEEN PHOENIX

Età:	15
Nazionalità:	Giapponese
Altezza:	177 cm
Peso:	61 kg
Data di nascita:	3 novembre
Segno zodiacale:	Scorpione
Gruppo sanguigno:	AB
Animale:	Fenice
Elemento:	Fiamme
Arma:	Phoenix Javelin
Attacchi:	Phoenix Prominance, Phoenix Saucer, Phoenix Healing

FUJIMARU MUSHANOKOUJI - REIDEEN DINO

Età:	12
Nazionalità:	Giapponese
Altezza:	167 cm
Peso:	52 kg
Data di nascita:	30 aprile
Segno zodiacale:	Toro
Gruppo sanguigno:	A
Animale:	Pterandonte
Elemento:	Ghiaccio
Arma:	Dino Axe
Attacchi:	Dino Pressure, Dino Blizard, Dino Screamer

SHINOBU KAIDOU - REIDEEN BLOOD

Età:	16
Nazionalità:	Giapponese
Altezza:	176 cm
Peso:	61 kg
Data di nascita:	10 ottobre
Segno zodiacale:	Bilancia
Gruppo sanguigno:	0
Animale:	Pipistrello
Elemento:	Suono
Arma:	Blood Slash
Attacchi:	Blood Sonic, Blood Fang

star servizio arretrati

Orion Distribuzione, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni, basta rivolgersi a **Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**, effettuando il pagamento anticipato tramite vaglia postale (ogni altra forma di pagamento sarà respinta). **Verificare tramite la lista sottostante l'importo totale da inviare, e aggiungervi 4.000 lire come contributo per le spese di spedizione per un numero massimo di 20 albi richiesti (oltre i 20 bisogna raddoppiare la cifra, e così via...).** Specificate in stampatello e con scrittura chiara e leggibile il vostro nome, cognome, indirizzo e i numeri degli albi che desiderate ricevere.

• **ACTION**
JoJo da 1 a 58 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **AMICI**
Il mensile degli shojo da 1 a 10 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **DRAGON**
Dragon Ball da 1 a 62 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Dragon Ball Deluxe da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - in corso
Dai da 1 a 10 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **DRAGON QUEST**
L'emblema di Roto da 1 a 6 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **GAME OVER**
Videogiochi a fumetti da 1 a 16 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **GHOST**
Mikami da 1 a 10 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **KAPPA MAGAZINE** da 1 a 73 (lire 6.000 cad.)

• **KAPPA EXTRA**
Rayearth da 1 a 3 (lire 6.000 cad.) - in corso

• **KEN IL GUERRIERO**
Ken il guerriero da 1 a 20 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **MITICO**
Lupin III da 1 a 29 (lire 4.500 cad.) - conclusa
Dottor Slump da 1 a 22 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **NEVERLAND**
Video Girl Ai da 1 a 17 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Video Girl Len da 1 a 3 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Georgie da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Caro Fratello da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa
DNA² da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Ranma 1/2 da 1 a 49 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **SAILOR MOON**
Sailor Moon da 1 a 39 (lire 4.000 cad.) - in corso

• **STARLIGHT**
Orange Road da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Sesame Street da 1 a 5 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Rough da 1 a 9 (lire 3.500 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
City Hunter da 1 a 11 (lire 3.500 cad.)
da 12 a 32 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **STORIE DI KAPPA**
Gon da 3 a 4 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Takeru da 1 a 4 (lire 7.000 cad.) - conclusa
(i numeri 2 e 3 sono esauriti)
Street Fighter II da 1 a 2 (lire 8.000 cad.) - conclusa
Appleseed da 1 a 4 (lire 10.000 cad.) - conclusa
Memorie (lire 10.000) - volume unico
Michael (lire 5.000) - volume unico
Rough da 10 a 12 (lire 5.000 cad.)
13 e 14 (lire 6.000 cad.) - conclusa
Present from Lemon da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Shadow Lady da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Seraphic Feather 1 (lire 3.500 cad.) - in corso
Guyver 26 (lire 5.000 cad.) - in corso
Rumic World da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Erotikappa (lire 7.000) - volume unico
3x3 Occhi: Trinetra 1 (lire 6.000) - in corso
1 Pound Gospel da 1 a 3 (lire 6.000 cad.) - in corso
Gun Smith Cats 1 (lire 6.000) - in corso
Jiraishin 1 (lire 6.000) - in corso
Fortified School 1 (lire 6.000) - in corso
Il bosco della Sirena (lire 6.000) - volume unico
Il segno della Sirena (lire 8.000) - volume unico
La maschera della Sirena (lire 7.000) - volume unico
La stirpe della Sirena (lire 6.000) - volume unico

• **TECHNO**
Guyver da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
Cyber Blue da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Ushio e Tora da 1 a 20 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **YOUNG**
Il mensile del fantastico da 1 a 33 (lire 4.500 cad.) - conclusa
(i numeri 1, 3, 5, 10, 11 e 12 sono esauriti)
Lamù da 1 a 18 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **FUORI COLLANA**
Lupin III da 1 a 2 (lire 5.000 cad.) - vedi **Mitico**
Zetman (lire 5.000) - volume unico
Speciale Sailor Moon: (lire 4.000) - volume unico
Dominion C-1 (lire 8.000) - volume unico
Mondo Naif da 1 a 3 (lire 4.000 cad.) - conclusa

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SETTANTAQUATTRO

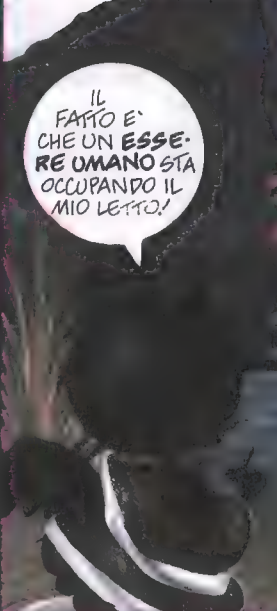
ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SETTANTAQUATTRO

Una decisione importante - "Shushoku de Yume o Torimodose"
da Aa! Megamisama vol. 14 - 1997
Prima o poi doveva accadere - "Sakegaki Sainan"
da Calm Breaker vol. 4 - 1997
Impatto
da Exaxxion, "Afternoon" 1 - 1998
Possessione... maniaca - "Shitagi no Doro no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 3 - 1996
Madonna per caso - "Nariyuki Madonna"
da "Morning" 1/1, 1997
COPERTINA: Sayuri & Cook © Masatsugu Iwase/Kodansha
BOX: Tsurikichi Sanpei © Takao Yaguchi

AL MERCATO DEL FUMETTO
PARTE SECONDA

L'editoriale di una rivista è un appuntamento di per sé stimolante, in quanto tende solitamente a cogliere un preciso attimo dell'attività di una casa editrice, o quanto meno a descrivere il microcosmo in cui si trovano spesso a coesistere pubblico e addetti ai lavori. Ogni editoriale, ogni nostro editoriale, è per questo un biglietto da visita, scritto di getto per non essere contaminato da facili mediazioni, ruffianerie di partito, o, peggio ancora, schieramenti editoriali. Vogliamo che il brano che introduce a un nuovo numero della nostra rivista ammiraglia susciti emozioni improvvise, attacchi di rabbia o addirittura insofferenza. Nel caso, anche soddisfazione e complicità. Tutto, fuorché indifferenza.
Perché le emozioni che traspaiono in un editoriale escano dal limbo redazionale, però, questo dev'essere letto e commentato. Fino a oggi abbiamo sempre creduto che il dialogo tra noi e gli altri manga fan avvenisse quasi a livello empatico, che potesse risultare territorio off limit per chi non godesse fino in fondo delle produzioni nipponiche. Ci dobbiamo però ricredere, e la cosa ci riempe d'orgoglio. Ogni mese si 'sintonizzano' su **Kappa** tanti occhi, tante teste, tante categorie di persone che operano in un territorio di confine, anche se tangente al nostro. Lo fanno per confrontarsi con testi e disegni, vigilano sulle recensioni, guardano persino alla linea grafica. Gli echi per l'editoriale del numero 72 non si sono ancora spenti.
E così torniamo a parlare di manifestazioni, cercando questa volta di essere propositivi. Proviamo a lanciare qualche idea, in modo che qualcuno possa afferrarla, stravolgerla, discuterne la realizzabilità. Pensiamo a una struttura che possa nascere all'interno di un Salone del Fumetto, un luogo più simile a un ritrovo che a un'edicola, dove potersi fermare a leggere o a chiacchierare, dove chiedere autografi e disegni agli autori. Un bar e qualche tavolino non guasterebbero, e sarebbe fondamentale un punto vendita allestito con i soli titoli in concorso (ognuno sarebbe poi libero di vendere gli altri nel proprio stand), che offra ai visitatori informazioni e notizie sugli autori presenti alla manifestazione. Tutto dovrebbe avvenire all'interno della mostra mercato, perché ogni fan ha il diritto di gustarsi incontri e premiazioni: ogni giorno potrebbero alternarsi chiacchierate con autori ed editori in merito ai titoli selezionati, e la domenica potrebbe essere annunciato (a sorpresa) il vincitore. Piuttosto che addetti ai lavori, nella giuria dovrebbero essere invitati giornalisti e scrittori (molti dei quali legati a doppia mandata con il mondo del fumetto) e altri protagonisti dello spettacolo (potremmo suggerire il nome di qualche regista). La risonanza che l'evento avrebbe a livello nazionale sarebbe senza precedenti. Certo, i giurati dovrebbero fare lo sforzo di leggere una decina di titoli, ma non ci sembra affatto un'impresa impossibile. Non vogliamo arrivare ancora agli sponsor e alla possibilità di un premio in denaro da investire in nuove iniziative editoriali, magari per gli autori emergenti. Bisogna fare un passo alla volta, anche se la direzione dovrebbe essere quella. Autori ed editori vanno incoraggiati alla produzione di nuovi libri, o semplicemente a curare sempre più le loro traduzioni di opere straniere. Per quanto riguarda la rosa dei candidati, questa potrebbe (dovrebbe?) essere fornita dai pochi che conoscono oggi le novità a fumetti, ossia i responsabili delle librerie specializzate. Sono loro, attraverso i propri clienti, a tastare il polso del mercato. A discutere attivamente di fumetto, ad ascoltare recensioni in diretta, a valutare quali siano le opere più meritevoli. Non ultimo, si potrebbe pensare a una mostra collettiva dei lavori selezionati, con tavole originali e una scenografia più coreografica del solito (Angoulême non è poi così lontana).
In tanti potrebbero essere il motore di un'iniziativa come questa. E che per una volta gli editori si limitino a guardare, senza mettere in campo i soliti nepotismi: non dev'essere l'ennesimo premio a uso e consumo di editori che non hanno alcun bisogno di essere adulati.
E' così difficile pensare a una manifestazione nella manifestazione? Non costerebbe più del normale, e il resto della mostra mercato potrebbe continuare a vivere come al solito. Gli spazi non dovrebbero mancare. Da parte nostra, siamo a disposizione di chiunque voglia investire energie in questa idea, e crediamo che alcune realtà in particolare siano già pronte al grande passo. A voi la parola, dunque...

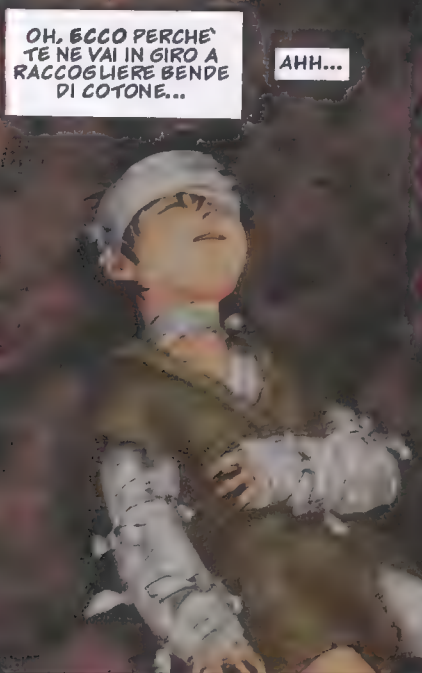
«Ieri con la sola forza del pensiero sono riuscito a esprimere un'opinione.»
Francisco Durabal

MADONNA PER CASO
di Masaki Segawa
QUANTE NOTTI MANCHERANNO AL CAPODANNO? MAH...
E POI... MI CHIEDO COSA CI SIA DI COSÌ IMPORTANTE DA CELEBRARE...
CHE STUPIDAGGINI!
OH...
FLIP
MA GUARDA... TU NON SEI IL TENGU KUROSUKE?
FLAP
OOH!
LA SIGNORA VOLPE OSEN!
FLAP
TUMP

COS'È, UN NUOVO SPORT O UN'AVVENTURETTA FINITA MALE?

EH EH... ECCO...

IL FATTO È CHE UN **ESSERE UMANO** STA OCCUPANDO IL MIO LETTO!

AH, SÌ? MI DISPIACE...

IMMAGINO CHE ABBIANO FATTO IRRUZIONE IN TANTI, PER CACCIARTI VIA...

STAPP

VERAMENTE... ERA SOLO UN MOCCIOSO...

...E PER DI PIÙ RIDOTTO A PEZZI...

OH, ECCO PERCHÉ TE NE VAI IN GIRO A RACCOGLIERE BENDE DI COTONE...

AHH...

BE', GLI ABITANTI DEL VILLAGGIO DOVEVANO ESSERE UN BRANCO DI **STUPIDI**, SE HANNO DECISO DI PARTIRE IN BARCA COMUNQUE...

UH...?!

...NONOSTANTE LA TEMPESTA DI IERI SERA...

SSH

E QUESTA COSA DOVREBBE ESSERE?

HIC

CREDO CHE SIA UNA SPECIE DI DEA DELLA MISERICORDIA OCCIDENTALE...

ECCO, VEDI... DA QUESTE PARTI, SE UN UMANO VIENE TROVATO IN POSSESSO DI QUESTA ICONA...

MMM...

...RISCHIA DI ESSERE CONDANNATO ALLA CROCIFISSIONE E ALLA DECAPITAZIONE, CON TANTO DI ESPOSIZIONE DELLA TESTA IN PUBBLICO!

GIUDICANDO DAL NUMERO DEI CADAVERI... L'INTERO VILLAGGIO HA CERCATO DI FUGGIRE NOTTETEMPO, APPROFITTANDO DELLA TEMPESTA DI IERI SERA...

HIC

TUTTO QUESTO PER UNA SEMPLICE TAVOLETTA DI LEGNO DIPINTA...

CHE DONNA TERRIBILE DEV'ESSERE QUESTA...
DUNQUE, COSA VORRESTI FARE DI QUEL MOCCIOSO? HA QUALCHE SPERANZA CHE POSSA SALVARSI?
MMM...

VORREI ALMENO FARGLI CORAGGIO...
O-HOO... MA TU NON ERI QUELLO CHE DETESTAVA GLI ESSERI UMANI?
IL FATTO E' CHE UNA VOLTA RIMASI IMPIGLIATO...

...E LUI MI AIUTO...
...SALVANDOMI LA VITA...

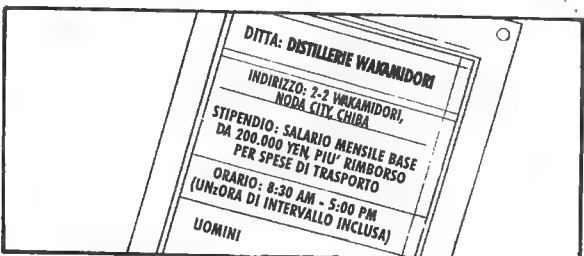
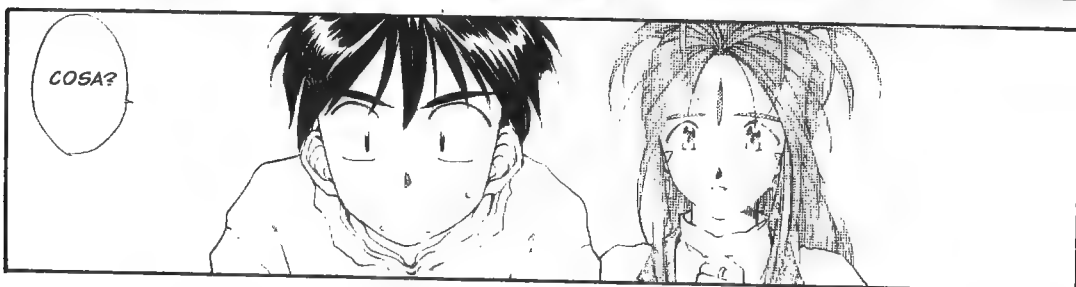
SICCHE' ORA HAI UN DEBITO DI RICONOSCENZA CON LUI, VERO?
PRATICAMENTE...

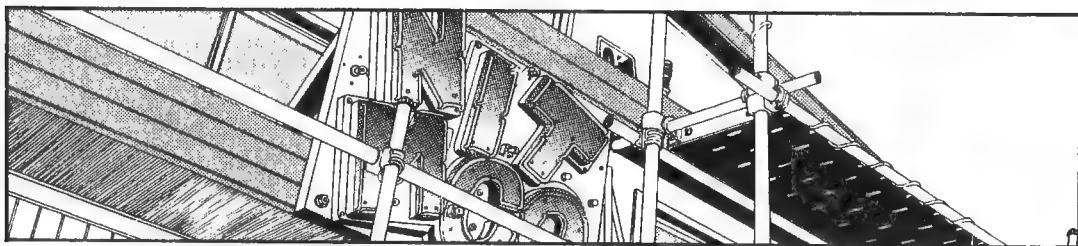
SIA CHIARO, KUROSUKE...

...NON HO ALCUNA INTENZIONE DI DARTI UNA MANO!
BE', CERTO CHE... A VEDERLO COSÌ MI FA PIETÀ...
EHI! È INUTILE CHE MI GUARDI IN QUESTO MODO, SAI?
EH EH...
HO DETTO DI NO E NO!

NON C'È AFFATTO BISOGNO CHE TI PROSTRI AI MIEI PIEDI...
ANCHE SE L'HO FATTO PERCHÉ COSTRETTA DALLE CIRCOSTANZE... PURTROPPO, MI SI È AFFEZIONATO... E ORMAI NON POSSO ABBANDONARLO COSÌ SU DUE PIEDI...
GRAB
BAH... HO COME L'IMPRESSIONE DI ESSERE STATA INCASTRATA...
EH EH...
KHH...
HHH...
ZZZ...
HM
OH, BE'...
SE LA CAVERÀ...
...CREDO...
MADONNA PER CASO - FINE

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

UNA DECISIONE IMPORTANTE

* UFFICIO UNIVERSITARIO CHE AIUTA GLI STUDENTI A TROVARE LAVORO - KB

SIGNORINA... HO CHIESTO AUTO-MOTOCICLI, NON ALCOOLICI!
OH, SCUSAMI!

MI TROVAVO NEI PARAGGI, COSÌ HO PENSATO DI FARE UN SALTO...
SALVE! È PERMESSO?

SALVE...
...

COME MAI QUELLA FACCIA DEPRESSA?

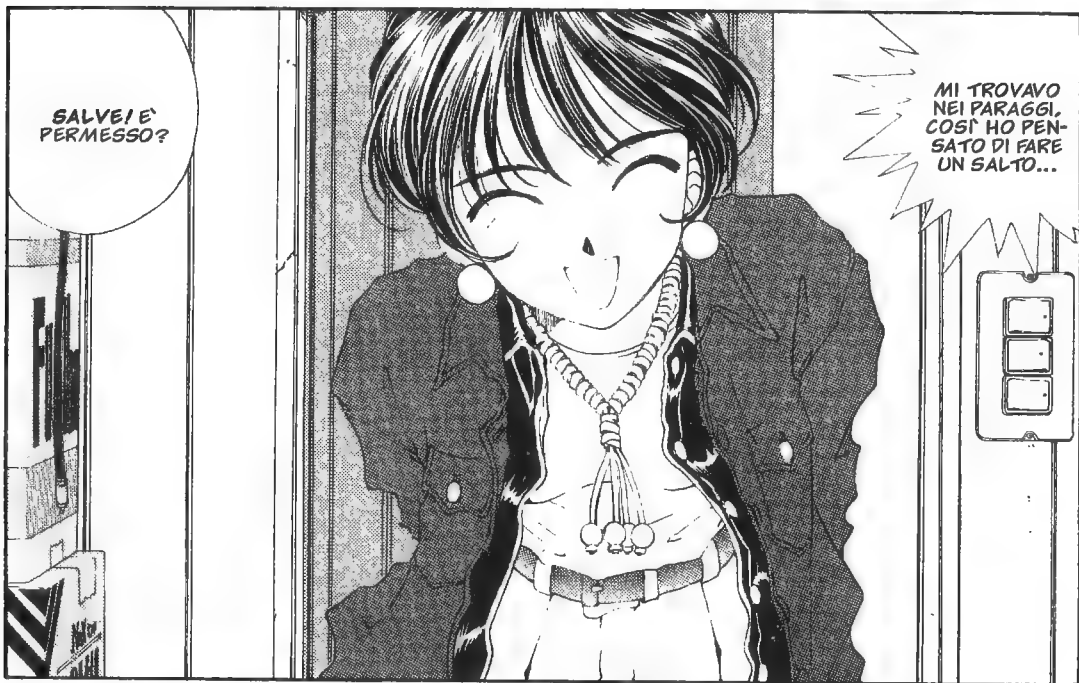
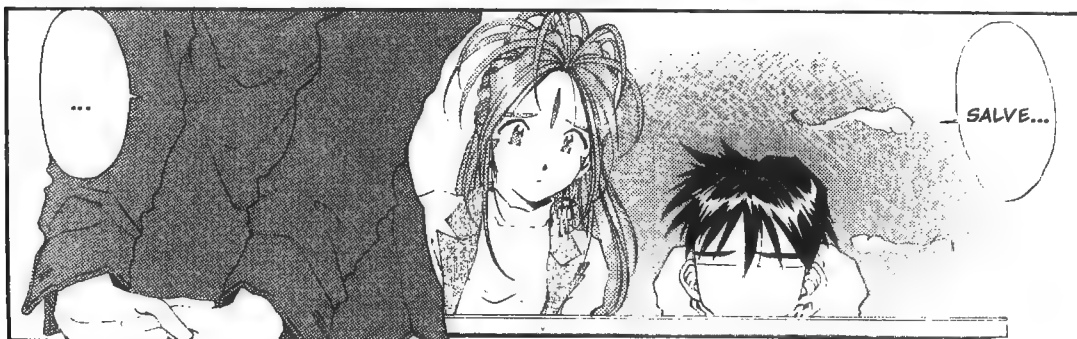
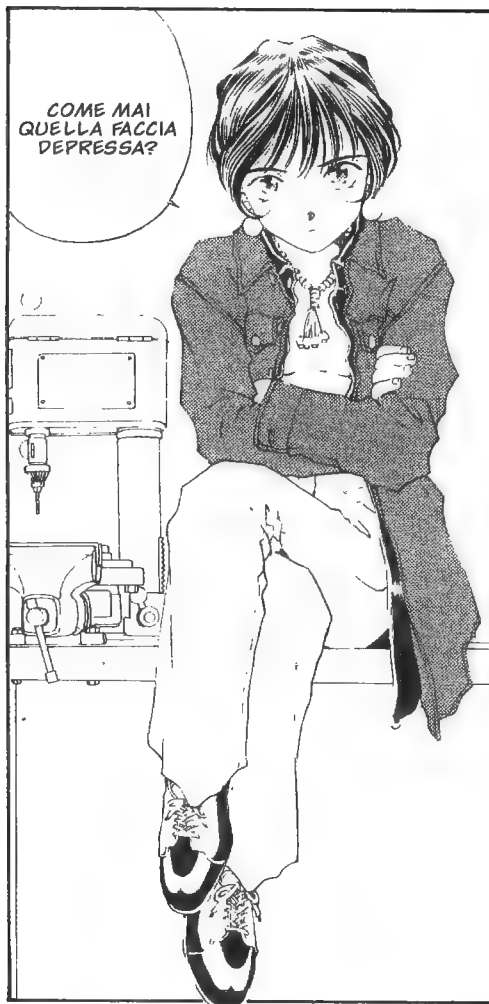
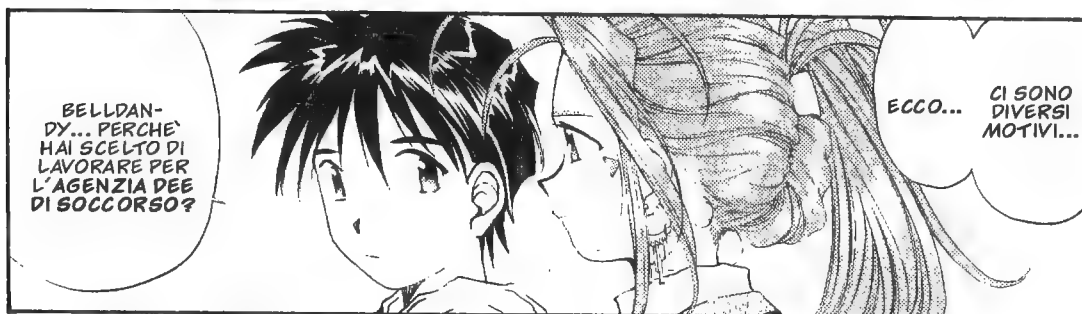
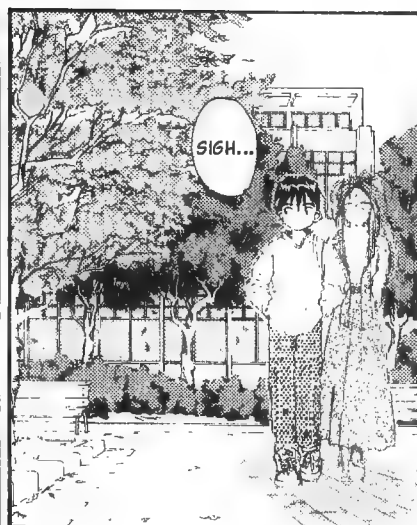
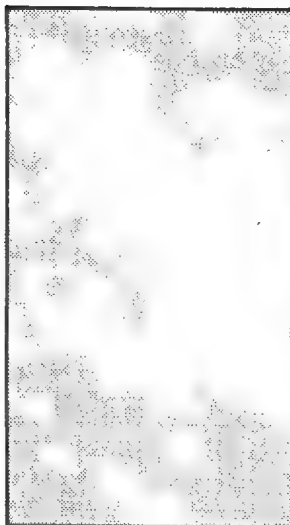
NON SOLO LA FACCIA... SONO TUTTO DEPRESSO!

AH, GIÀ... LA CACCIA AL LAVORO...
TU NON HAI ANCORA UN POSTO SICURO...

TEMO CHE DOVRÒ DEDICARMI ALLA DISTILLAZIONE...

CAPISCO...
BE'... SE QUESTA È LA STRADA CHE VUOI PRENDERE, TI AUGURO BUONA FORTUNA, MORISATO...

UH?!

* VEDI KAPPA MAGAZINE 72 - KB

...A CUI HO ESAUDITO UN DESIDE-RIO!
...MA QUELLO PIU' IMPOR-TANTE E' LA FELICITÀ CHE POSSO LEGGERE SUL VISO DI QUALCU-NO......
ECCOMI TORNATO...
UH.. GIÀ!
...DEVE PIACERTI...
IL LAVO-RO...

KEIICHI, C'È UNA CARTOLINA PER TE!
SEMBRA CHE A LEI...
...PIACCIA DAVVERO FARE LA DEA!
CHE C'È?!
UH...
NIENTE...
TAKAMI...
IMAI?
猫実市猫実
森里螢一様
今井孝美
ACCIDERBOLINA! TI HA SCRITTO UNA RAGAZZA!
NIENTE MALE...
GUARDA CHE **NON LA CONOSCO!** NON HO MAI SENTITO QUESTO NOME...
MMM...
MAH...
MA CHI...
BOH!
NON È CHE CI SEI ANDATO A LETTO DA UBRIACO?

* VEDI KAPPA MAGAZINE 72 - KB

UH? STAI CERCANDO UN POSTO DI LAVORO?

CONOSCENDOTI, SUPPONGO CHE SARAI ANDATO ALL'UFFICIO DI COLLOCAMENTO IN RITARDO, NON E' COSI'?

BE', NON IMPORTA... PUOI RESTARE UN ATTIMO IN ATTESA?

BECCATO!

CHE FIGURA!

PLIN PLIN PLIN PLON PLIN

PLIN PLON PLON PLIN PLIN

GHAAAH AHAH AH!

INVECE MI SEMBRAVA CHE NE AVESSI PARTICOLAR-MENTE BISO-GNO...
AH, NO? STRANO...

MA CHE DIAVO-LO FAI?! NON HO VOGLIA DI SCHERZA-RE, ORA!

...

SMET-TILA!
PLIN PLON PLON PLON PLIN PLIN
PRONTO! PRONTO?!
EHI!
PERCIO' L'OPERA-ZIONE CONTINUA!
SORRIDI, KEIICHI!

TI INVIDIO PROPRIO, SAI? SEMBRA CHE VI DIVERTIATE DA QUELLE PARTI...
N-NO... NON È COME PENSI TU...
IL NOSTRO PRESIDENTE HA DETTO CHE VUOLE VEDERTI...
TI VA DI VENIRE DOMANI?
OH, GRAZIE MILLE!
SÌ...
SÌ...
A DOMANI!
GRAZIE...
TLING
HO FATTO UN PASSO AVANTI!
INIZIEREMO SUBITO I PREPARATIVI!
SCUSA... QUALI PREPARATIVI?
BE', PRIMA DI TUTTO DOVRÒ TROVARE UN ABITO PER L'OCCASIONE E METTERMI A POSTO I...

NO... NO! FERMATI!
...I CAPEL-LI...

FLASH
AAARGH!

UGH...

C-CERTO... E' UN BEL COMPLE-TO...
CHE NE DICI?

UH, D'AC-CORDO, VA BENE!
...MA CHE FIGURA CI FACCIO CON QUESTA PETTINA-TURA?!

HOPLÀ!

BOMF
BAH!

GRUNT!
BABAMF

BABOMF
EHI ...

ASPETTA! FAMMI PROVARE SOLO UN'ALTRA VOLTA!
EMBE'? TI DIVERTI ANCHE TU, NO?
SU, DAI... DILLO CHE LO STAI FACENDO APPOSTA!

SPERIAMO CHE NON SI ACCORGA DEL RETRO...
AH-EHM...
DICI?
OH, KEIICHI... TI STANNO BENISSIMO!
AHH... COSÌ SÌ CHE VA BENE...

...DOVRAI ESERCITARTI PER GLI ESAMI!
ALLORA ADESSO...

...
AH...
ECCO...
...
...

AVENDO PREVISTO UN CASO DEL GENERE...
...HO CREATO IL TESTER, L'ESAMINATORE UNIVERSALE!

TU CI HAI SPIATO DI NASCOSTO...
ESAMINA TUTTO... DALL'INQUINAMENTO ATMOSFERICO ALLA CAPACITÀ DI SUPERARE IL CONCORSO D'AMMISSIONE PER UN POSTO DI LAVORO!
...
VOGLIO PROPRIO VEDERE!
MA CHE VE NE IMPORTA?! SARÀ UTILE LO STESSO, NO?

Bottega Morisato
UH...

...V-VA INFILATO SULLA TESTA?!
QUE-STO...

MI DICA... QUAL E' IL MOTIVO PER CUI DESIDERA ENTRARE NELLA NOSTRA AZIENDA?

UGH... MA DICE SUL SERIO?
AH, SI'?
TI STA BENISSIMO!

PREGO, SIGNOR MORISATO... SI SIEDA!
GRA-ZIE...

PERCHE' MI PIACCIONO TUTTE!

C-CO-SA..?

AH... C-CIOE'.. INTENDEVO **LE MOTO!**
LE MOTO, NO?

ALLE DOMANDE BISOGNA RISPONDERE CON PRECISIONE!

LIVELLO DI PENALITÀ... 2!

AAAAH!

KEIICHI!

È PROGRAMMATO IN MODO DA NON POTERSI TOGLIERE FINO ALL'OTTENIMENTO DEL MASSIMO PUNTEGGIO!
COSA?!
QUESTO SIGNIFICA CHE... SE NON OTTERRÒ IL MASSIMO PUNTEGGIO...
...DOMANI DOVRÒ PRESENTARMI AL COLLOQUIO CON QUESTO ADDOSSO?!
QUALE RITIENE ESSERE LA SUA QUALITÀ VINCENTE?
QUAL È LA PROSSIMA DOMANDA?!
MI CHIEDO SE RIUSCIRÀ A CAVARSELA, IN QUESTO MODO...
SPORTS
KLUNK
ECCO... IO NON CREDO DI ESSERE UNO CON QUALITÀ VINCENTI...
CHE TI PRENDE, ORA? DOPOTUTTO, SEI STATA TU A SOTTOPORLO A QUEL TEST!
SÌ, MA...
OH, BE'... IN QUALCHE MODO CREDO CHE SE LA CAVERÀ COMUNQUE!

MMMM
DURANTE UN TEST BISOGNA FARSI PROPAGANDA!
KEIICHI E` FATTO COSI`... E` PROPRIO NEI MOMENTI DIFFICILI CHE RIESCE A CAVARSELA CON MAGGIOR DISINVOLTURA...

HAI RAGIONE...
LIVELLO DI PENALITA` 3!

BE`... FORSE...
AAARGH

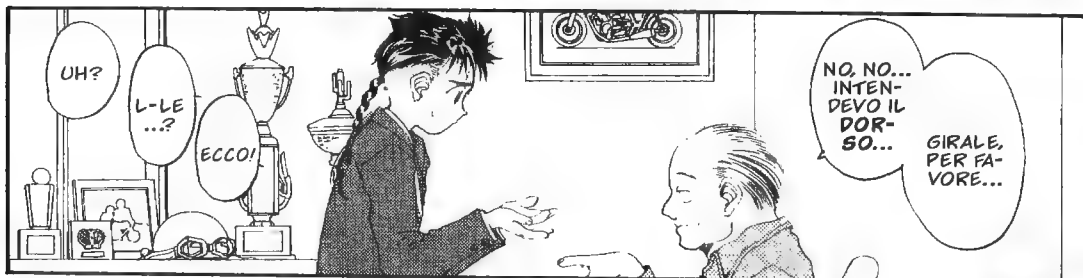
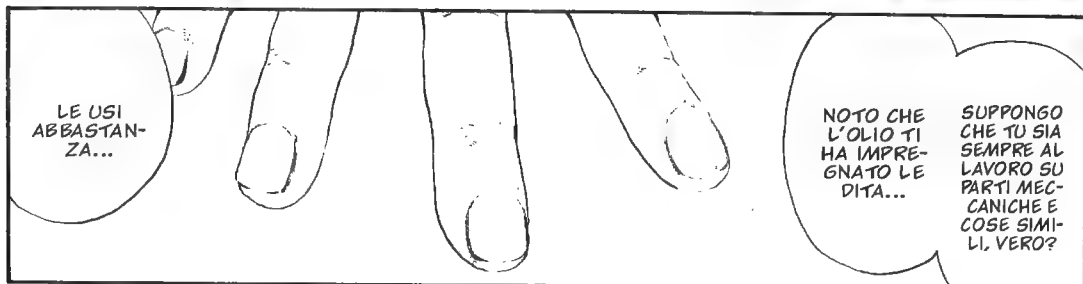
UGH...

ALARM
KLANK
OH, NO! È TROPPO TARDI! NON FARÒ IN TEMPO!
A CHE ORA HAI L'APPUNTAMENTO?!
A MEZZOGIORNO!
PERCHÉ NON CE L'HAI DETTO, IERI?!
E CHI CI PENSAVA?!
URD! PRESTAMI UNA SCOPA VOLANTE!
LA PIÙ VELOCE CHE HAI!
EHM... IO NON TE LA CONSIGLIO...
NON IMPORTA! PRESTO!
A TE!

AGGRAP-PATI A ME, KEIICHI!
UH... S-SÌ!
WOOOOO
M-MA SIAMO ...
...SI-CURI?
TU TUM TU TUM
OH, SÌ... CHE BEL-LO...
SI PAR-TE!
WHUPP
AAAAAH
PERCHE' DEVE SEMPRE FARE TUTTO QUE-STO CHIAS-SO?
NE DISCUTE-VAMO IERI, NO? LUI E' FATTO COSÌ...
...
AH, GIÀ...

WOOOSH
FORSE CE LA FAREMO, KEIICHI!

IL RESPIRO...
M-MI MANCA...
ORA CAPISCO PERCHE' URD LO SCONSIGLIAVA...
WOOOOOOOO
ABBIAMO FATTO IN TEMPO...
S-SÌ... FI-FIDATI DI ME...
FORZA, KEIICHI! CE LA FARAI DI SICURO!
SIGH...
PRESIDENTE

...
DUNQUE...
VORREI CHE TU MI MOSTRASSI LE MANI...
UH?
L-LE ...?
ECCO!
NO, NO... INTENDEVO IL DORSO...
GIRALE, PER FAVORE...
MMM...
LE USI ABBASTANZA...
NOTO CHE L'OLIO TI HA IMPREGNATO LE DITA...
SUPPONGO CHE TU SIA SEMPRE AL LAVORO SU PARTI MECCANICHE E COSE SIMILI, VERO?

QUANDO TI SARAI LAUREATO, VIENI PURE QUI!
E VA BENE!

N-NON DESIDERA CHIEDERMI PERCHE` VORREI FARE QUESTO LAVORO?
...O QUALE DIVISIONE PREFERIREI?
M-MA...
E` TUTTO QUI?

SEI QUI SOLO PERCHE` VUOI LAVORARE, VERO?
ALLORA, PER ME, LA TUA MANO BASTA E AVANZA PER GIUDICARTI!
TU SEI VENUTO QUI PERCHE` TI PIACE QUESTO LAVORO, NON E` COSI`?

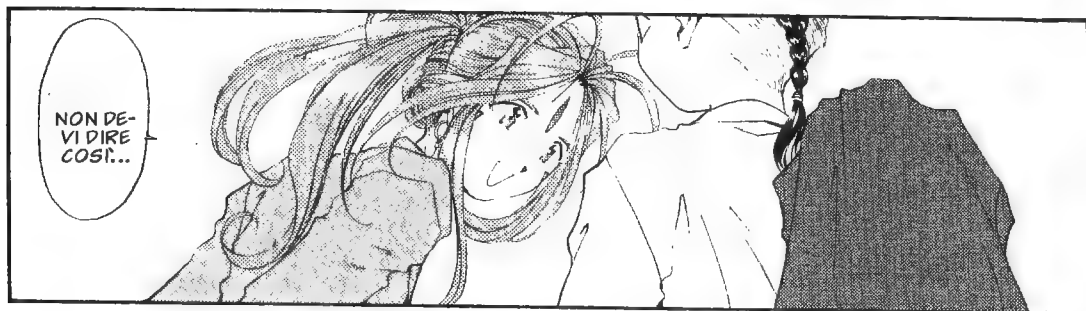
OH...
WELCOME BIKERS
...
Kawasaki
SHOEI
BELL
LA RINGRAZIO MOLTO!
OH... S-SI`?
CALMA... PRIMA DEVI LAUREARTI, PERO'!
WYVE

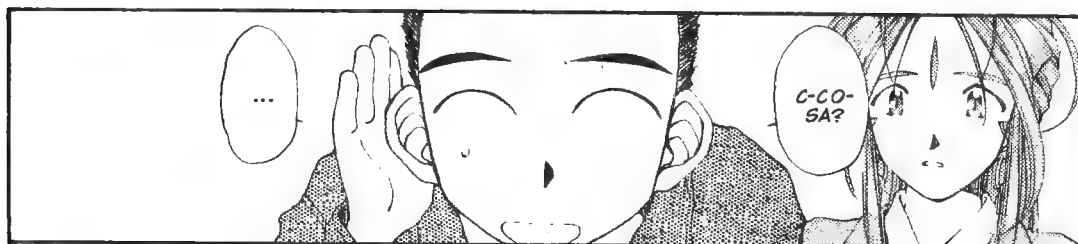
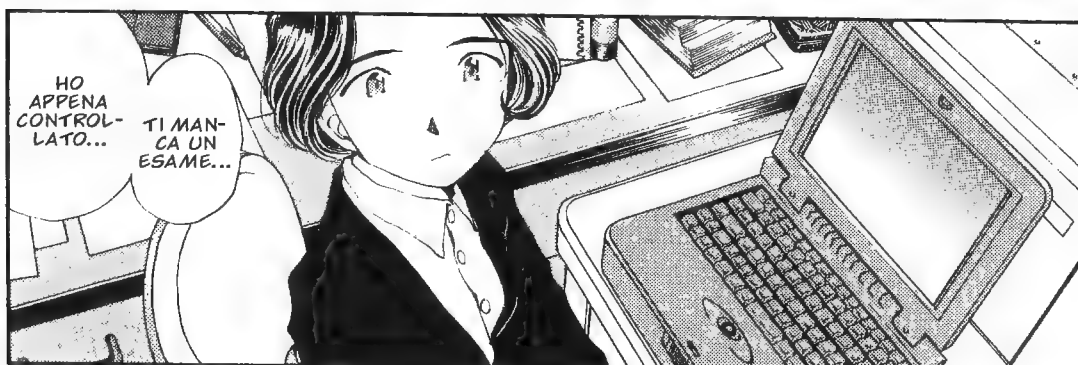
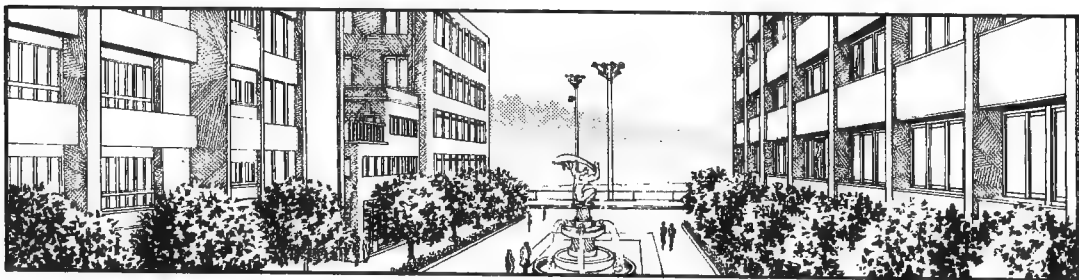
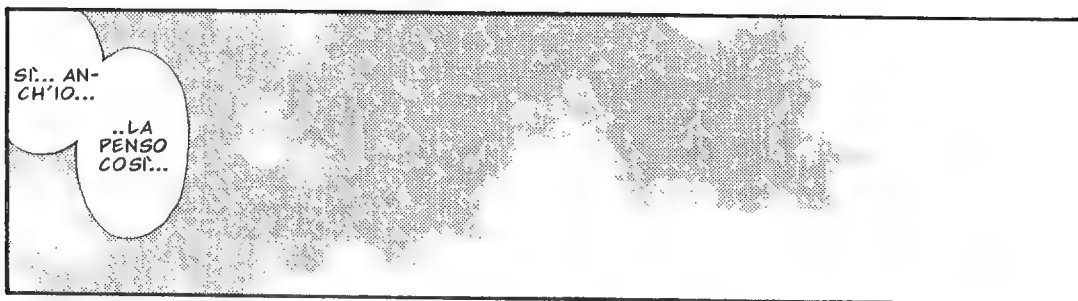
CONGRA-
TULAZIO-
NI!

A DIRE IL VERO, ERO **INDECISO** SE FOSSE OPPORTUNO...
...TRASFORMARE UNA COSA CHE MI PIACE TANTO IN UN **VERO LAVORO**...
CUSTOMS CYCLES

FINCHE` SI TRATTA DI UN HOBBY, MI POSSO **DIVERTIRE** COME E **QUANDO** VOGLIO...
MA SE FOSSI COSTRETTO A FARLO **OGNI GIORNO**... FORSE NON RIUSCIREI PIU` AD AMARE QUESTO LAVORO...

FORSE E` MEGLIO **EVITARE** DI TRASFORMARE UN PIACEVOLE PASSATEMPO IN UNA PROFESSIONE A **TEMPO PIENO**...

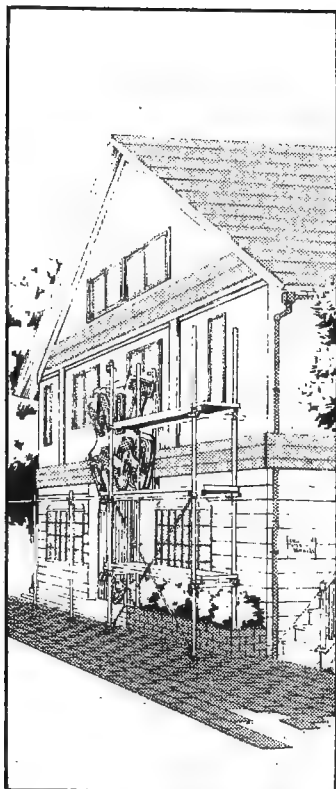
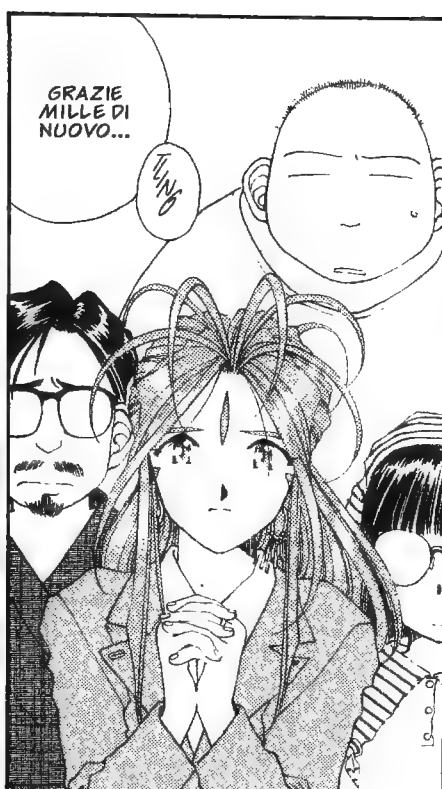
...

NON DEVI DIRE COSI`...

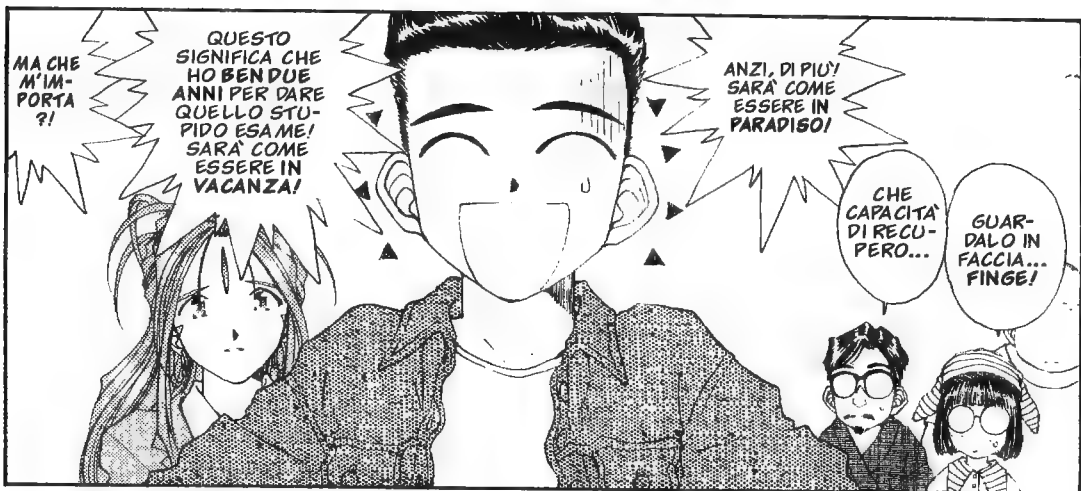
E VERO... DATO CHE SI TRATTA DI QUALCOSA CHE TI PIACE, SPESSO DOVRAI INGHIOTTIRE BOCCONI AMARI...
...MA PER IL FATTO CHE TU LO SENTI COME IL **TUO** LAVORO, SUPERERAI LE DIFFICOLTA` E NON TE NE STANCHERAI **MAI!**

SÌ... ANCH'IO...
..LA PENSO COSÌ...

HO APPENA CONTROLLATO...
TI MANCA UN ESAME...

...
C-COSA?

NON HAI MAI SEGUITO IL CORSO DI **SECONDA LINGUA STRANIERA**, VERO?
V-VERAMENTE **L'INGLESE** L'HO STUDIATO...
QUELLA È LA **PRIMA LINGUA STRANIERA**...
...

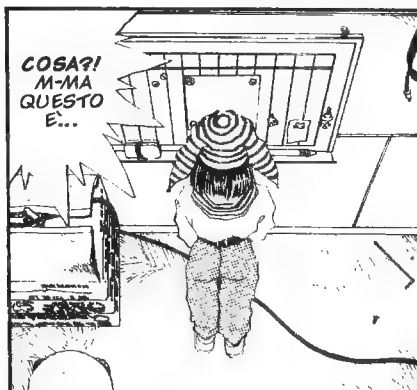
KEIICHI MORISATO FUORI CORSO

GRAZIE PER AVERMELO PRESENTATO COMUNQUE...
SÌ... TI CHIEDO SCUSA...

GRAZIE MILLE DI NUOVO...
TUNO

...
KEIICHI...

ANZI, DI PIÙ! SARÀ COME ESSERE IN PARADISO!
QUESTO SIGNIFICA CHE HO BEN DUE ANNI PER DARE QUELLO STUPIDO ESAME! SARÀ COME ESSERE IN VACANZA!
MA CHE M'IMPORTA ?!
GUARDALO IN FACCIA... FINGE!
CHE CAPACITÀ DI RECUPERO...

SCUSATE... FATEMI PASSARE...

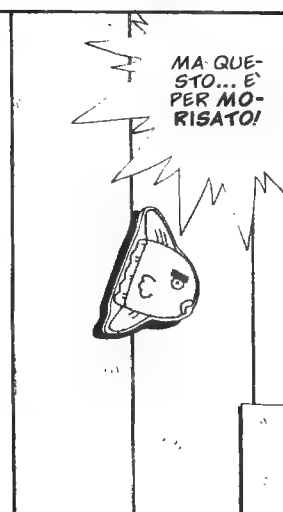
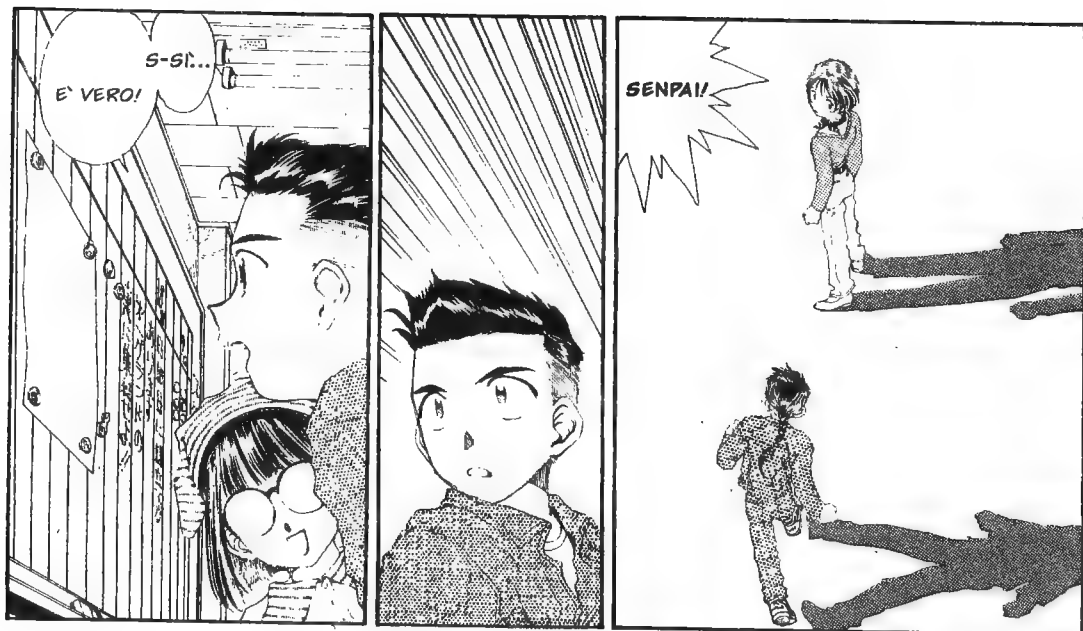
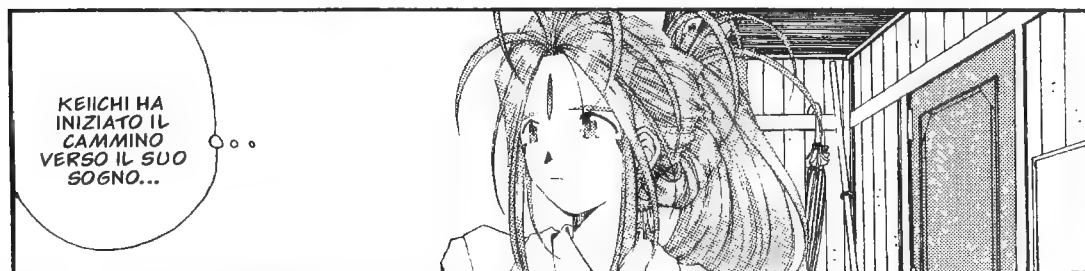
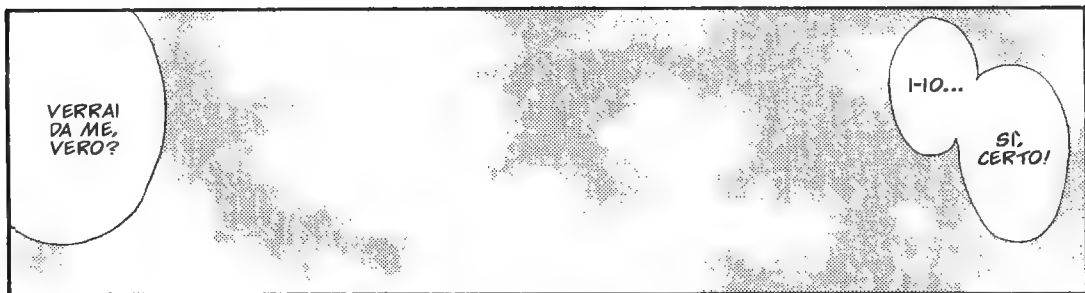
ECCO...

COSA?! M-MA QUESTO È...

UH?
SCUSATE DI NUOVO IL DISTURBO!

MA QUESTO... È PER MORISATO!
CHIHIRO FUJIMI STOP
APRILE DELL'ANNO PROSSIMO:
OPEN!
THE BEST
GRAAT!
CERCASI DIPENDENTE
REQUISITI RICHIESTI: OCCORRE AVER RICOPERTO ALMENO UNA VOLTA LA CARICA DI PRESIDENTE DEL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE DEL POLITECNICO NEKOMI.
* SI ACCETTANO ANCHE STUDENTI A CUI MANCA UN ESAME.
CHIEDERE INFORMAZIONI DETTAGLIATE
TEL. 0003 00-0000

SMETTILA DI SOTTOVALUTARE E SOTTOVALUTARTI...

NON SI TRATTA DI UN FAVORE...

TI VOGLIO PERCHE' HO BISOGNO DELLA TUA ABILITA'!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

La nuova programmazione di Kappa Magazine **ci lascia finalmente un po' di spazio per rispondere alle vostre lettere, e questo mese sono riuscito a ritagliarmi ben tre pagine (e senza interventi esterni!) per chiacchierare insieme a voi. Prima d'iniziare un** Punto a Kappa **davvero speciale (sono esplose un po' di questioni negli ultimi mesi) voglio però rispondere a** Mauro Donati, **un ragazzo di Pisa di cui non pubblicherò la lettera in quanto, ahimè, imbarazzante. Non mi riferisco a possibili critiche, anzi, ma al taglio politico che Mauro dà al suo intervento, ricco di aggettivi che ritengo volgari su chi non la pensa come lui. Come se non bastasse, travisa una nostra possibile partecipazione universitaria (mai avvenuta) affibbiandoci epiteti a noi lontanissimi. Ti era già successo con gli editor della Marvel: evidentemente non sei nuovo alle cantonate! Comunque sia, a noi non interessa portare propagande elettorali sulle pagine di un manga, e non c'interessa quale sia il tuo 'credo': la differenza tra noi è forse questa. La tolleranza. Il fatto di aver strumentalizzato** Lupin III **per le vostre elezioni studentesche, poi, non può trovarmi solidale: ho condannato l'utilizzo di** Ken il guerriero **da parte della Lega, e farei altrettanto con qualsiasi altro caso analogo. Divertente l'idea del testo allineato: spero che anche tu possa apprezzare...**
E ora, diamo spazio a un intervento che nasce proprio in seno a un nostro recente editoriale.

K74-A

Egregi Kappa boys, chiedo gentilmente ospitalità sulla vostra rivista. Chi vi scrive è un appassionato di fumetto che appartiene all'associazione culturale Cartoonia (associazione che a sua volta riunisce i circoli che si occupano di fumetto a Lucca), e in quanto tale è anche (e sottolineo anche) parte dello staff di Lucca Comics. Scrivo stimolato dall'editoriale del numero 72. Le critiche da voi rivolte, fra gli altri, al Salone di Lucca, sono quantomeno ingenerose. Nelle ultime due edizioni (marzo e novembre scorsi) si sono visti a Lucca autori del calibro di Neal Gaiman, Jeff Smith, Sidney Jordan, Will Eisner e Joe Kubert. E tantissimi altri ancora, quanti non se ne vedevano da molti anni a questa parte. Non ultimo, Shinichi Hiromoto, che proprio voi avete portato a Lucca. E tutto ciò farebbe di Lucca «nient'altro che un enorme mercato»? Vedete, non sarò io a negare il fatto che abbiamo commesso degli errori, che abbiamo avuto, abbiamo e avremo dei problemi, per questo le critiche sono bene accette e anche doverose: ma che non si riconosca che, da almeno un paio di anni a questa parte, ci sia stato, e sia tuttora in corso, un deciso salto di qualità rispetto al recente passato, mi sembra ingeneroso e ingiusto. E sia chiaro che parlo riguardo ai contenuti, a quello che a Lucca può trovare un appassionato di fumetto (si pensi alle mostre su Hermann, Toppi, Cavazzano...), e non semplicemente all'aspetto organizzativo, sul quale si può ancora migliorare. E si tenga conto che tutti noi dell'organizzazione siamo appassionati di fumetto proprio come voi: qui siamo tutti volontari (nessuno di noi vive su Lucca Comics, a partire dal nostro Direttore Culturale Luca Boschi) e quasi tutti giovani (io ho 27 anni). E questo vale in modo particolare per quelli di noi che sono di Lucca: ricordo bene l'anno in cui ci fu quella disastrosa alluvione, ed ero ai cancelli con tutti gli altri appassionati, quando restammo chiusi fuori per un'intera giornata. Mi capitò anche di parlare con voi, lì sulla strada, da semplice fan che ero, e una cosa di cui vi sarò sempre grato è di aver portato Monkey Punch a quella sfortunata edizione. Come lucchese mi vergognai profondamente, e quando la vecchia organizzazione fu spazzata via dando origine a una vera e propria diaspora di manifestazioni in tutta Italia (la mostra di Roma nasce da una costola di Lucca, e di questa porta addirittura il vecchio simbolo), io entrai con altri appassionati nel nuovo staff, che ha ricostruito tutto da zero. Lucca, a detta di tutti gli addetti ai lavori, è tornata a essere di gran lunga la migliore manifestazione di fumetto in Italia. Ed è nelle nostre intenzioni (e nelle nostre speranze) far sì che migliori sempre di più. Dopo aver risposto come collaboratore di Lucca Comics alle vostre osservazioni, mi sia lecito avanzarne alcune come appassionato. Voi vi lamentate, più che giustamente, della crescita spropositata nel mercato del fumetto dell'aspetto più bassamente 'mercantile' e della scomparsa di una critica seria e degna di questo nome. Tutto vero. Ma a me pare che la fascia di pubblico maggiormente responsabile di questo gonfiarsi artificiale del mercato, nonché quella meno disponibile a ospitare una vera riflessione critica, sia proprio quella dei manga fan. Che dire? A me sembra che si stia creando un solco sempre più netto tra il popolo dei manga fan e gli altri, primi fra tutti quelli che cercano in un fumetto non solo svago, ma anche un contenuto degno di questo nome. E' un'eresia affermare che il mercato del manga di qualità si sia ristretto alle sole edizioni di volumi da libreria? E' possibile che non ci sia più spazio per autori come Sanpei Shirato, Yukinobu Hoshino, Yoshihisa Tagami, solo per citarne alcuni noti anche in Italia? E non è forse vero che troppo spesso le riviste (anche **Kappa**) parlano a sproposito di presunti capolavori? [...] Meno trionfalismi, per favore, meno recensioni roboanti, basta con l'autocompiacimento da otaku! E si torni a parlare – e a confrontarsi – anche con chi non è già otaku, magari con collane da libreria più elitarie della stessa **Storie di Kappa**. Altrimenti il

fumetto giapponese tornerà a ghettizzarsi da solo. E allora non nascondiamoci dietro un dito, dando la colpa alle mostre che non sono più come quelle di una volta. Vi ricordate com'era la vecchia Lucca? Quando ancora si teneva in un pallone al centro della città? Di quel tempo conservo come una reliquia un disegno del grande Andrea Pazienza. Bei tempi, direte voi. Ebbene, quella Lucca era biennale, gratuita, ed era l'unica manifestazione d'Italia. Quanti pensate che fossero i visitatori? Adesso Lucca è diventata semestrale e, pur essendo a pagamento, i visitatori sono oltre sessantamila all'anno. [...] C'eravate alla serata di premiazione dello scorso novembre, al Teatro del Giglio, in cui ha esordito il nuovo premio di Lucca, la Pantera? Ci sono stati anche degli incidenti tecnici, verissimo, ma in cambio c'era un'atmosfera, una partecipazione, una passione che non si sentivano da anni. E quando Neil Gaiman si è commosso, visibilmente emozionato di fronte alle ovazioni della platea, be'... Quello è stato veramente un momento da non dimenticare. Spero sinceramente di rivedervi alla prossima Lucca.

Giovanni Russo, Lucca

Spero di non monopolizzare tutte le pagine con questa mia risposta, dal momento che abbiamo tante altre cose di cui parlare, ma l'editoriale di questo numero meritava una piccola appendice anche tra la posta. Non voglio essere ingeneroso con il Salone di Lucca, che come ho detto è una delle pochissime manifestazioni a contare ancora sulla nostra presenza, perché sono stato con piacere ospite dell'ultima edizione. Anch'io ho collaborato in un certo senso come volontario, occupandomi con gli altri Kappa boys dell'arrivo di Shinichi Hiromoto (anch'egli ospite del Salone) e degli autori italiani al soldo di Kodansha, ma devo ugualmente attaccare sperperi e disorganizzazione, che non fanno certo bene al fumetto. Ogni autore aveva un carnet di buoni pasto e partecipava a un tour gastronomico attraverso i tanti ristoranti della tua bella cittadina, sapeva dove alloggiare, quando arrivare e quando ripartire. Non sapeva però cosa fare. Non c'era un solo spazio previsto per gli autori, non un accompagnatore, né un moderatore per gli incontri. Alla conferenza per la mostra Italia/Giappone hanno partecipato autori che neanche si conoscevano, molti dei quali non lavorano neppure per Kodansha (alcuni, poi, non pubblicano ormai neppure in Italia...). Un ritardo da parte di alcuni disegnatori voleva essere coperto con un imbarazzato Luca Raffaelli, e l'evento si è perso tra decine di spot commerciali (non definirei in altro modo le presunte conferenze di tanti editori italiani). Rinnovo anche in questa occasione l'invito a spendere meglio il proprio budget. A nessuno di noi interessa approfittare di un invito per visitare Lucca, che amiamo e conosciamo ormai come le nostre tasche, e se partecipiamo a una manifestazione è per ben altri motivi. Sul premio, poi, non mi pronuncio: Lucca avrà un nuovo testimonial, ma il criterio di selezione non mi sembra così diverso dal solito. Vedo premiati gli ospiti internazionali che approdano in Italia, ma mi chiedo sempre se il riconoscimento vada al loro lavoro o piuttosto al fatto che abbiano accettato l'invito a presenziare. Si ignorano le nomination per le varie categorie (sempre che ci siano), e il più delle volte gli artisti premiati non hanno prodotto nulla d'importante nell'ultimo anno. Non sarebbe più logico sostenere la produzione di libri (siano essi italiani, giapponesi, americani o francesi...) dirottando la premiazione dal Teatro del Giglio alla mostra mercato? O vogliamo forse togliere al pubblico la possibilità di giudicare la scelta dei giurati (magari dopo aver avuto la possibilità di trovare e leggere i titoli in gara)? Nell'editoriale di questo mese lanciamo una proposta costruttiva: perché non la proponi a chi di dovere perché sia discussa in consiglio? Passando ai manga, poi, non siamo interessati a infognarci nelle sole librerie. Stiamo presentando opere d'autore, titoli assai lontani dagli stereotipi del manga, pubblicandoli a cifre popolarissime: solo così possiamo confrontarci con chi non è o non sarà mai un otaku. Non credo sia necessario ricordarti titoli come Gon, Jiraishin, Fortified School, Dominion C-1, **la trilogia delle Sirene di Rumiko Takahashi o** La stirpe della Sirena **di Satoshi Kon, né il loro prezzo di copertina. In quanto alle riviste, poi, ognuna è portavoce del proprio mondo, a costo di essere tacciata di partigianeria. Apro solo una piccola parentesi su Yukinobu Hoshino e Yoshihisa Tagami: il primo ha prodotto un indubbio capolavoro come** 2001 Nights, **e non è escluso che un giorno possa tornare alla ribalta, mentre il secondo ha un'anima sicuramente più commerciale, e quindi lontana da quanto tu sembri cercare.**
Il numero 72 di Kappa **ha sollevato un vero vespaio anche per l'angolo della posta: vi ricordate di Himawari (K72-A)? Be', sono assolutamente sommerso di lettere di amici che vorrebbero corrispondere con lei! Se sei ancora all'ascolto, mia cara, segnati qualche indirizzo, e goditi i prossimi interventi a te dedicati...**

K74-B

Cara Himawari, non sei la sola a soffrire! Vorrei tanto trovarmi in classe con te per parlare da mattina a sera di manga, visto che hai persino i miei stessi gusti. Nella mia classe sono tutti secchioni e se parlo con loro di manga o cartoni animati o si annoiano, o mi prendono per una che non ha altro da fare. Mi credono un'asociale! Certo, non le biasimo: a furia di parlare di cosmetici, di Di Caprio o di feste, prima o poi si stancheranno. Ti prego, vorrei parlare con te e ti lancio questo disperato appello, da una povera sofferente con tanto bisogno di un'amica otaku come immagino tu sia! Ho proprio bisogno di un'amica: ti prego, scrivimi presto!

Nadia Zappulla, via Giovanni Modugno pal. E/1a, 70124 Bari

K74-C
Ho appena letto la lettera **K72-A** e ne sono rimasta affascinata: non avrei mai pensato che un'altra persona pensasse in un modo così simile al mio. Credevo di essere l'unica a cui la società va stretta, che dagli altri vorrebbe qualcosa di più, ma che riceve come risposta sempre «Adeguati agli altri o stanne fuori». Vorrei che Himawari si mettesse in contatto con me. Ho 17 anni e lascio il mio indirizzo: **Laura Miotto, via dell'Unità 16, 44021 Codigoro (FE)**.

K74-D
Ho letto su Kappa di giugno la lettera **K72-A**, e mi ha colpito molto. Io ho gli stessi problemi, e le mie compagne mi dicono sempre di leggere veri libri e non fumetti. Credono che siano 'roba per bambini'! Mi rivolgo all'autrice di quella lettera e a tutti quelli che hanno gli stessi problemi, o a coloro che vogliono semplicemente corrispondere. **Giulia Poggio, via A. Moro 59, 30035 Mirano (VE)**

K74-E
Sono una ragazza di quasi 17 anni di nome Veronica. Se Himawari vuole corrispondere con me può farlo, considerato che odio Di Caprio, aborrisco i Backstreet Boys, vivo in funzione dei manga e non conosco neppure una ragazza a cui questi piacciano. Anch'io ho avuto esperienze simili alla sua nella mia classe, e se mi scrive potremo condividere disgrazie e passioni. **Veronica Nasolini, via Gramsci 2, 47042 Cesenatico (FO)**

K74-F
[...] Himawari ha parlato dei problemi che abbiamo noi lettori nel parlare di manga senza essere presi in giro. Chi volesse sfogarsi con me può farlo. **Salvo Giammarresi, via Como 360, 97019 Vittoria (RG)**

Non dubitavo che tra i nostri lettori ci fossero tanti amici pronti a sostenere una manga fan simpatica come Himawari. Ho dovuto estrarre solo qualche annuncio, perché non sarebbero bastate le pagine della posta per contenerli tutti. Spero che la nostra amica voglia corrispondere con loro, o magari pubblicare il suo indirizzo per tutti gli altri. Comunque sia, aspetto ancora che Himawari mi sveli il suo nome e la sua età: questo me lo devi, non trovi?
Per l'ultima lettera passiamo a parlare di musica, e in particolare degli Articolo 31: lo sapevate che...

K74-G
Caro Kappa, sono un ragazzo di 16 anni appena compiuti (fatemi gli auguri!) e mi chiamo Gabriele Peloso, per gli amici Pelaus. Ho già scritto ai quattro kappa-gaurri per tre volte e una volta a Sakurambo, ma le mie lettere non sono mai state pubblicate. Ho deciso così di scriverti direttamente, almeno sono sicuro che questa volta... non sarò pubblicato! Ma ora veniamo al vero motivo della mia lettera: il testo che riporto è una canzone degli Articolo 31 (un gruppo hip-hop fighissimo) intitolata **Davanti alla TV** e tratta dal loro ultimo album. La propongo per la rubrica **Lode senza Mario**, tu che ne dici? [...] Se non hai mai ascoltato gli Articolo 31 e vuoi sperimentare generi musicali sempre nuovi, ti invito gentilmente (se non lo fai ti mando Sakurambo a casa) a comprare o ascoltare l'album di cui sopra, intitolato **Nessuno**: le canzoni più interessanti sono **La rinascita, La fidanzata, Non so cos'è, Davanti alla TV, Dall'altra parte della strada, Aria, Come uno su mille, Non c'è sveglia, Come una pietra scalciata** e **Il mondo dove vivo**. **La fidanzata** riprende un brano degli anni Quaranta, **Non so cos'è** vede la partecipazione di Rosana (quella de **El talisman**), **Come uno su mille** può contare su Gianni Morandi, mentre **Come una pietra scalciata** segna l'incontro con Bob Dylan: questo brano è infatti la traduzione di **Like a Rolling Stone**, ma con nuovi arrangiamenti. Al primo impatto, il CD non ti sembrerà un granché, ma se lo riascolti un paio di volte non lo abbandonerai più. Ora ti saluto e ti auguro un buon lavoro e, per questa volta, salutami anche gli altri quattro sconvolti. **Gabriele Peloso**

Non è il Kappa a risponderti, caro Gabriele, e la tua lettera è stata da me dirottata dalla Rubrika del Kappa alla posta per farmi perdonare. Spero nella tua comprensione: riceviamo talmente tante lettere ogni mese (soprattutto a questa rivista) che rispondere a tutti non è proprio possibile. Personalmente, spulcio nella corrispondenza alla ricerca d'interventi curiosi, riflessioni sul proprio stato di manga fan e denunce varie. Riceviamo tantissime lettere dedicate unicamente ai titoli che pubblicheremo, alla durata di quelli che produciamo, o a curiosità nozionistiche che trovano già spazio sui nostri monografici: Kappa Magazine **è una rivista dal target più ampio, e merita una posta più confidenziale. Come vedi, sei finalmente riuscito a farti sentire da tutti i nostri lettori. Non ho lo spazio per riportare tutto il testo della canzone, ma non vedo l'ora di ascoltarla, dal momento che cita** Sanpei, **il** Gundam **di** Peter Rey, **la nostra** Lamù, Lulù dei fiori, Kiss me Licia, **i calciatori** Shingo Tamai e Holly & Benji, **le pallavoliste** Mila e Mimì, Jeeg Robot, Lupin, Jigen, Goemon **e tanti, tantissimi altri. Una canzone divertente, che denota l'indubbia passione di J-AX per l'immaginario nipponico. Non hai riconosciuto alcuni personaggi della vecchia generazione, ma vedrò di recuperare proponendoti presto un bel** Karaoke, **magari sulle pagine di** Sailor Moon.
E con questo è tutto. E ricordate, la parola d'ordine è oggi più che mai Manga Star Comics: per aiutarci a pubblicare sempre il meglio, con la cura che ci contraddistingue e i prezzi migliori sul mercato, è importante che tutti voi consigliate i titoli della nostra casa editrice (soprattutto le novità) ad amici e conoscenti! Il numero di pubblicazioni 'giapponesi' si è moltiplicato a dismisura, e altre testate arriveranno in autunno. Scegliete bene, mi raccomando, perché da voi dipende il destino dei manga in Italia...

Massimiliano De Giovanni

OFFICE REI di Sanae Miyau e Hideki Nonomura

POSSESSIONE... MANIACA

IL MIO NOME È YUTA MIYAGI... FREQUENTO IL SECONDO ANNO DEL LICEO...

PROBABILMENTE PENSATE CHE ME LA STIA GODENDO COME UN PAZZO E M'INVIDIATE...

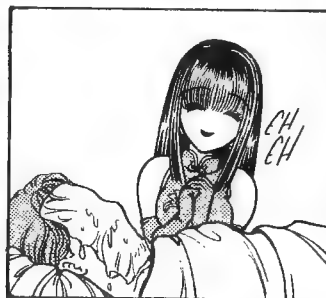
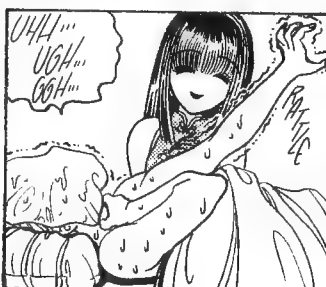
...PERCHÈ ABITO CON TRE RAGAZZE BELLISSIME...

BUONGIORNO, YUTA...
SU, E' ORA DI ALZARSI...
MMM... GNAAAH...

MMM... MIREI... 'NCORA CINQUE MIGNUTI...
PLOUSH

SCHER-ZETTO!
CH CH
CHE BAMBINO VIZIATO... SAI COSA SUCCEDE A CHI NON SI ALZA SUBITO?
PLIC PLIC

SPLAT

CH CH

UHH... UGH... GGH...

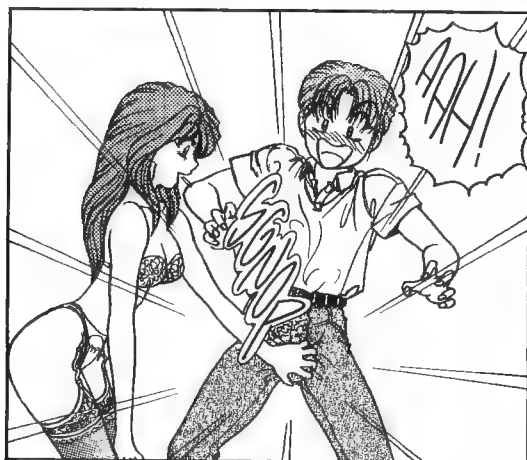
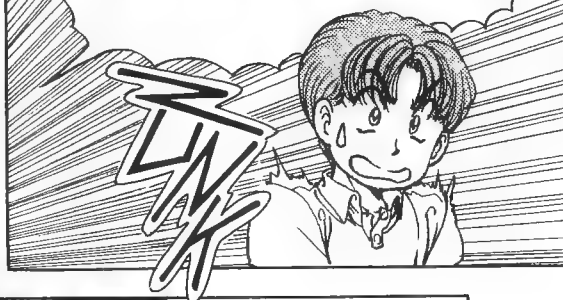
MA CHE DIAVOLO COMBINI, MIREI?! STAVO PER MORIRE SOFFOCATO!
GHAAAH
HANF HANF

BUONGIORNO, YUTA!

MA INSOMMA! SMETTILA DI ANDARE IN GIRO MEZZA NUDA!

NON CI PENSI A ME?!

COME NO? SO BENE CHE APPREZZI...

GUARDA PURE!

OH, COME MI VERGOGNO...
PERCHE' MI TOCCA FARE LA PIPÌ IN GIARDINO TUTTE LE MATTINE?!
AAAAAH!
OH, NO! NON CI POSSO CREDERE!
SONO INGRASSATA DI UN CHILO!
CHISSÀ COSA CREDEVO CHE FOSSE SUCCESSO...
TADAA
COSA SIGNIFICA QUESTA COLAZIONE?! C'È SOLO L'INSALATA!
COSA SONO, UNA CAPRA?!
DA OGGI INIZIO LA DIETA! SU, FAMMI COMPAGNIA, YUTA!

OH.. UFFA! PIUTTOSTO CHE PENSARE SEMPRE AL FISICO, PERCHÉ NON CERCHI DI NUTRIRE IL CERVELLO?
NON CERCARE DI COINVOLGERMI! IO SONO NELL'ETÀ DELLA CRESCITA E DEVO NUTRIRMI!
BELLA LA VITA IN FAMIGLIA, VERO?
LO SAPEVO! SEI SEMPRE LÌ A FISSARMI DI NASCOSTO! SPORCACCIONE! MANIACO! GUARDONE!
AAH! BRUTTO PORCO!
COSA?! MA SENTILA! È OVVIO CHE PESI TANTO, CON QUELLE DUE TETTONE GIGANTI! HAI MAI PROVATO A PESARTENE UNA SOLA?! SECONDO ME È ALMENO OTTO CHILI!
SIGH...
ECCO, MI CAPITE, ORA? QUESTA VOI LA CHIAMERESTE UNA DOLCE VITA DA SOGNO? BAH! MASOCHISTI!
MA CHE...?!
RAATT
LA MIA MANO SI STA MUOVENDO DA SOLA!
EHI EHI EHI EHI!
OH... GUARDA COM'È VICINA...
TAP TAP TAP

WHIPP

AAH!!

MA CHE DIAVOLO STO FA-CENDO?!

MA SEI IMPAZZITO DI COLPO?!

SEI UNO STUPIDO, YUTA!

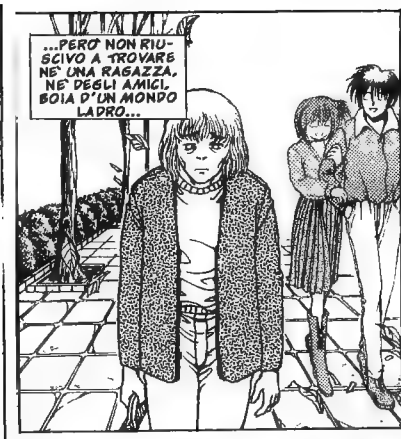
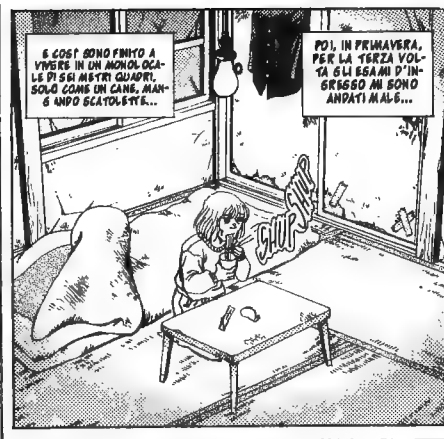
OI... SALVE, EH?

OH, BUONO, TE... SE GRIDI COSÌ MI FAI SCOPRIRE, ORCO BOIA...
AAAH... GHMMPH!

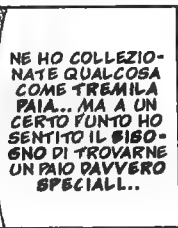
È UN FANTASMA! UN FANTASMA!

SONO POSSEDUTO!

...SENNÒ RIMANGO DENTRO DI TE FINCHÈ NON SCHIATTI...
SENTI, TE... 'SCOLTA SENZA FARE TANTO CASINO...

VOLEVO ISCRIVERMI ALL'UNIVERSITÀ DI TOKYO A TUTTI I COSTI, E ALLORA MI SONO TRASFERITO A TOKYO, DOVE HO INIZIATO A PREPARMI PER GLI ESAMI D'AMMISSIONE...
DEVO RACCONTARTI UNA STORIA MOLTO TRISTE, VÈ...

...PERO' NON RIUSCIVO A TROVARE NE' UNA RAGAZZA, NE' DEGLI AMICI, BOIA D'UN MONDO LADRO...

E COSI' SONO FINITO A VIVERE IN UN MONOLOCALE DI SEI METRI QUADRI, SOLO COME UN CANE, MANGIANDO SCATOLETTE...
POI, IN PRIMAVERA, PER LA TERZA VOLTA GLI ESAMI D'INGRESSO MI SONO ANDATI MALE...
SHUP SHUP

E ALLORA MI E' SUCCESSO QUALCOSA, BOIA... HO RUBATO UN PAIO DI MUTANDINE DA UNO STENDIBIANCHERIA... E MI SONO SENTITO MEGLIO...

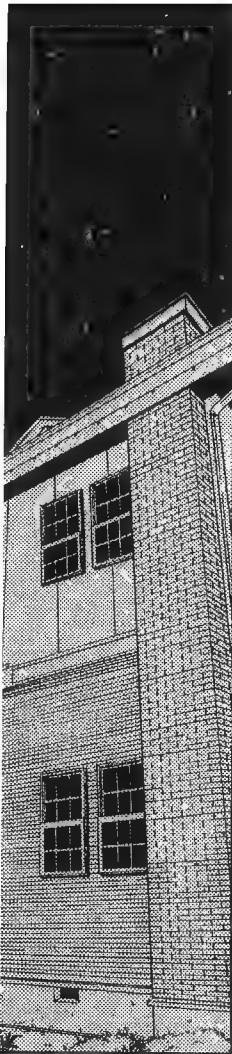
DA QUEL GIORNO, OGNI VOLTA CHE MI SENTO DEPRESSO, RUBO MUTANDINE... E' L'UNICA COSA CHE MI CONSOLA. VE...
NE HO COLLEZIONATE QUALCOSA COME TREMILA PAIA... MA A UN CERTO PUNTO HO SENTITO IL BISOGNO DI TROVARNE UN PAIO DAVVERO SPECIALI...

PECCATO CHE MENTRE CI PENSAVO, UNA BICICLETTA MI HA INVESTITO, SONO CADUTO DI TRAVERSO IN UN TOMBINO E MI SONO ROTTO L'OSSO DEL COLLO...
OH, MIO DIO... MA CHE ORRORE! CHE VITA MISERABILE!

OI... E ANCHE ADESSO CHE SONO MORTO, LA MIA MANIA NON MI ABBANDONA... NON POSSO RIPOSARE IN PACE FINCHE' NON TROVO UN PAIO DI MUTANDINE VERAMENTE SPECIALI...

DAI, PER FAVORE...
AIUTAMI A TROVARLE... FAMMI ANDARE NELL'ALDILA'... NON NE POSSO PIU' DI QUESTO STRAZIO DI NON-MORTE...
T-TI DISPIACE STARE UN PO' PIU' DISTANTE...?

CAVOLI... IN FONDO SONO UN MEMBRO DI QUESTA AGENZIA DI INVESTIGAZIONI SUL PARANORMALE...

NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE PROPRIO UN FANTASMA POTESSE RICHIEDERE IL MIO INTERVENTO...
...MA DATO CHE SONO STATO SCELTO IN QUESTO MODO...

...ACCETTERO' DI OCCUPARMI DEL TUO CASO!
OOHH...

LASCIA FARE A ME! LA BIANCHERIA INTIMA E' IN QUESTO CASSETTO...
HEH!
SE HO CAPITO BENE, PER INDUMENTO INTIMO SPECIALE INTENDI QUELLO DI UNA VIRGINALE TEEN AGER, VERO?
NO, TIPO...
MI SA CHE NON HAI MICA CAPITO BENE...
UN INDUMENTO INTIMO SPECIALE E' UN PAIO DI MUTANDINE APPENA TOLTE...
...E POSSO CAPIRE SE SONO QUELLE GIUSTE SOLO DOPO ESSERMELE INFILATE SULLA TESTA!
CHE COSA...?!

DAI... SPOGLIALA...

TUTUM

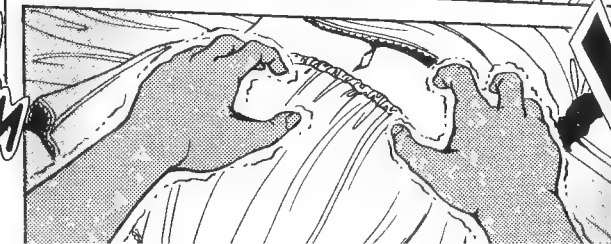
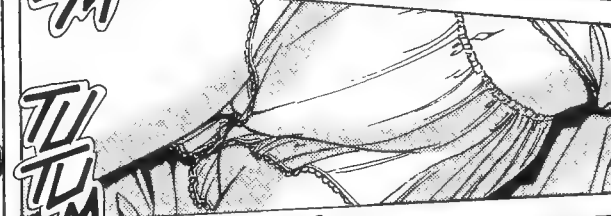
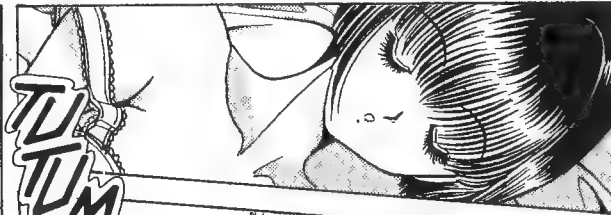
TUTUM

TUTUM TUTUM TUTUM TUTUM

NO!

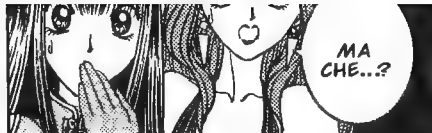
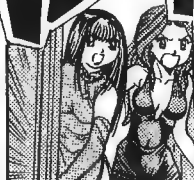
NON POSSO FARE UNA COSA DEL GENERE!

WHUM

MA COME ...?
HAI PROMESSO DI DARMI UNA MANO...
S-SÌ, MA...
TU... MI VUOI ABBANDONARE...
NON POSSO PERMETTERTELO! USERÒ IL TUO CORPO!
NNOOOOOHHH!
GRAB
OH, NO! NO!
AAAAAH!

YU-YUTA! MA COSA COMBINI? ALLORA SEI UN MANIACO DAVVERO!

EMIRU!

COS'È SUCCESSO?!

VLAM

MA CHE...?

N-NON È COME PENSI, MIREI... C'È UN MALINTESO!

È COLPA DI UN FANTASMA!

MMM... E COSÌ UN FANTASMA SI SAREBBE IMPOSSESSATO DI TE, E SPINTO DALLA VOGLIA DI OTTENERE UN PAIO DI MUTANDINE TI HA COSTRETTO AD AGGREDIRE EMIRU...

MA NO... BUONA...

BOO HOOO... NON MI SPOSERÀ PIÙ NESSUNO, ADESSO...

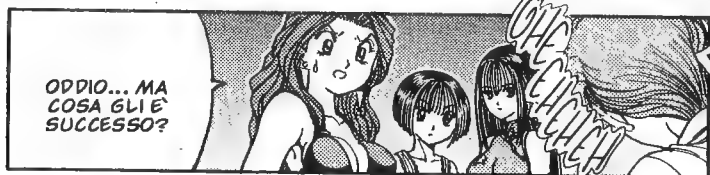
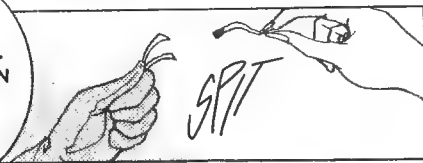
BRUTTO PERVERTITO! QUESTA È LA SCUSA PIÙ IDIOTA CHE IO ABBIA MAI SENTITO!

SMACK

AHAHAH... ARF ARF...

AAH!

DOMP

ODDIO... MA COSA GLI È SUCCESSO?

MA PER MANDARLO NELL'ALDILÀ, ABBIAMO SOLO UNA SCELTA...
PRIMA DOBBIAMO FARLO USCIRE DA YUTA... E C'È SOLO UN MODO!
BLINK
COSA?!
DECIDEREMO CON UN SORTEGGIO!
SPIT
T-TOCCA A ME...
DAMMI LE TUE MUTANDINE! ARF ARF!
GRRR
E VABBE'... TIE!
FRESCHE FRESCHE, APPENA SFILATE!
FLOP

TEPORE TEPORE

NAAAH! QUESTE NON VANNO BENE!
NON ERANO QUESTE CHE STAVO CERCANDO!

COME SAREBBE A DIRE?! COS'HANNO LE MIE MUTANDINE CHE NON VA?!
OHA AH AH AH

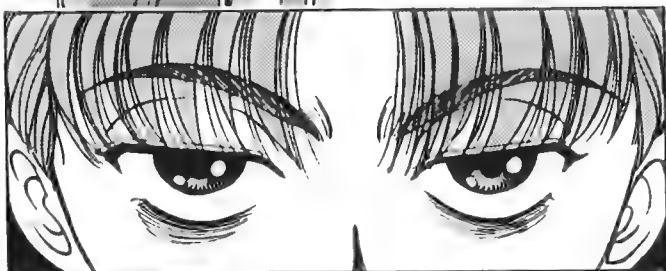
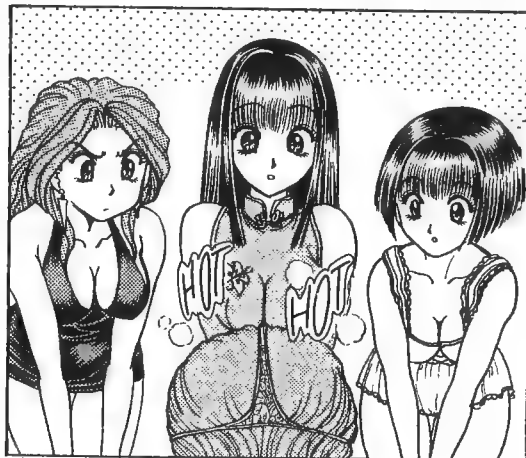
BENE, EMIRU... FORSE LA TUA BIANCHERIA SODDISFERÀ IL SIGNORINO!
TSK
COSA?!
IN FONDO, AVEVA AGGREDITO TE...

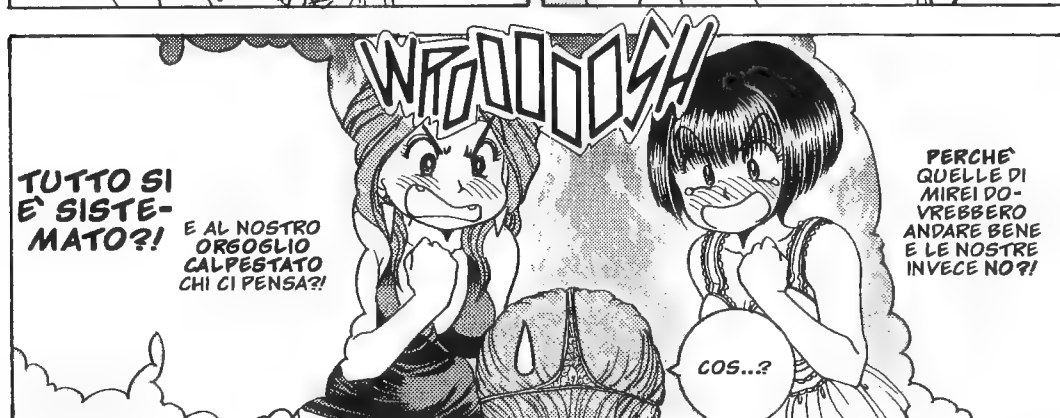
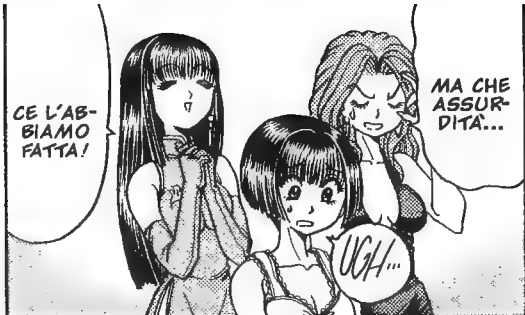
S-SE NON C'È ALTRA SCELTA...
FLOP

TEPORINO TEPORINO

NOOO! NEANCHE QUESTE SONO QUELLE CHE CERCAVO!
LE TUE MUTANDINE DA MOCCIOSA NON MI DANNO LA GIUSTA SENSAZIONE!

CATTIVO! QUELLE CON L'ORSACCHIOTTO SONO LE MIE PREFERITE!
OHAH AH AH AH AH

E VA BENE...
VORRÀ DIRE CHE PROVEREMO CON LE MIE...

LE VO-
GLIOOOH!
SNAP
OH... SÌ...
S-SONO
PROPRIO
LORO...
QUESTE SONO
LE MUTANDINE
SPECIALI CHE
CERCAVO!
COME SONO
FELICE...
ORA POSSO
RIPOSARE
IN PACE...

OFFICE REI - CONTINUA

Il CLUB DEL FUMETTO e **presentano:**

COMICONVENTION™

MILANO '98

9^ EDIZIONE

CENTRO CONGRESSI QUARK HOTEL
VIA LAMPEDUSA 11/A - MILANO
19 - 20 SETTEMBRE 1998 h. 10,00 - 19,00

SETTORI DELLA MANIFESTAZIONE:

MOSTRA DEL FUMETTO - *Tra gli stand presenti: ASTORINA - DYNAMIC- KAPPA- LIBERTY - MAX BUNKER PRESS - SERGIO BONELLI EDITORE - STAR COMICS - STRATELIBRI - YAMATO*

TAVOLE ORIGINALI - PROIEZIONI - INCONTRI - GIOCHI DI RUOLO - VIDEOGAMES

EVENTI:

MINIATURE - Dipingi o fai dipingere le tue miniature - **MILANO CARD '98 - TORNEI DI GIOCHI DI CARTE - MOSTRA ESORDIENTI** - Disegni originali di autori esordienti

L'ingresso unico £ 9000 include:

Albo a fumetti in edizione speciale (ad esaurimento). Simpatici omaggi ed ingresso al settore proiezioni.

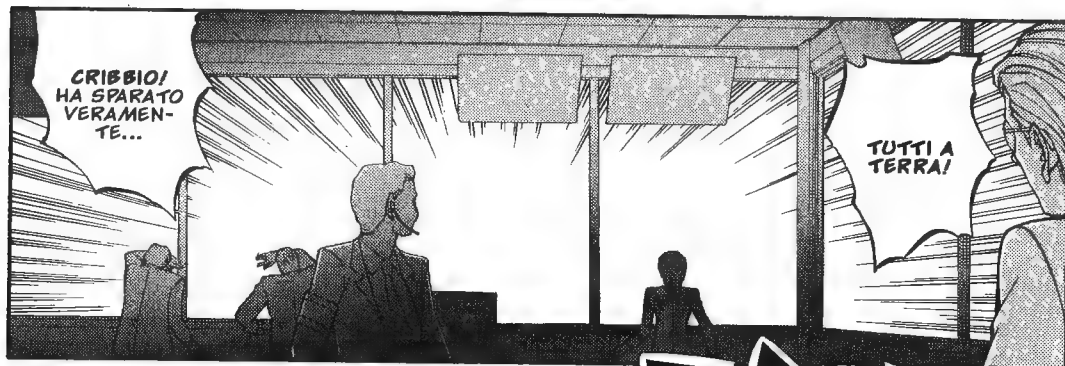
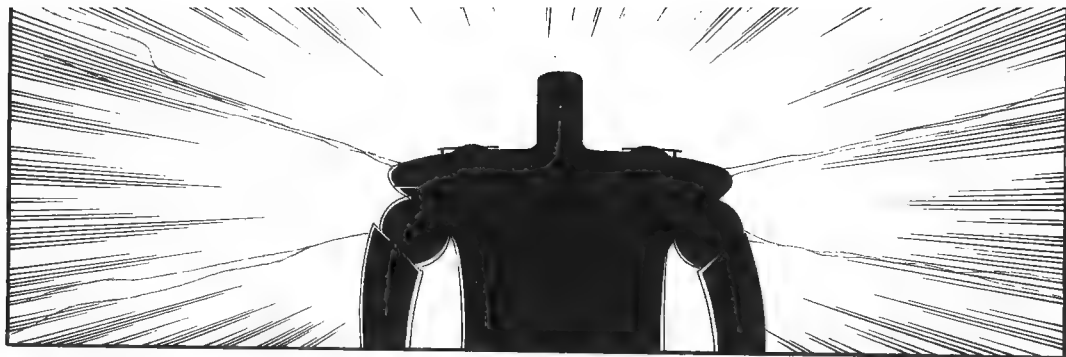
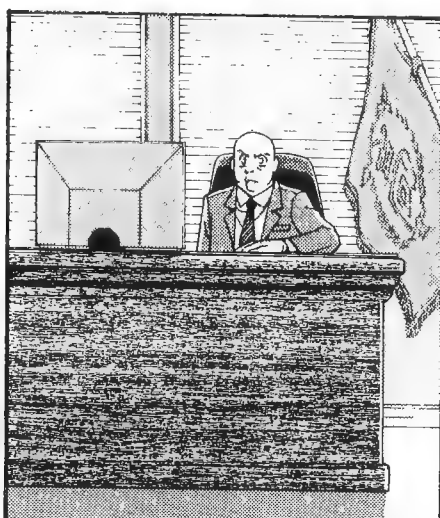
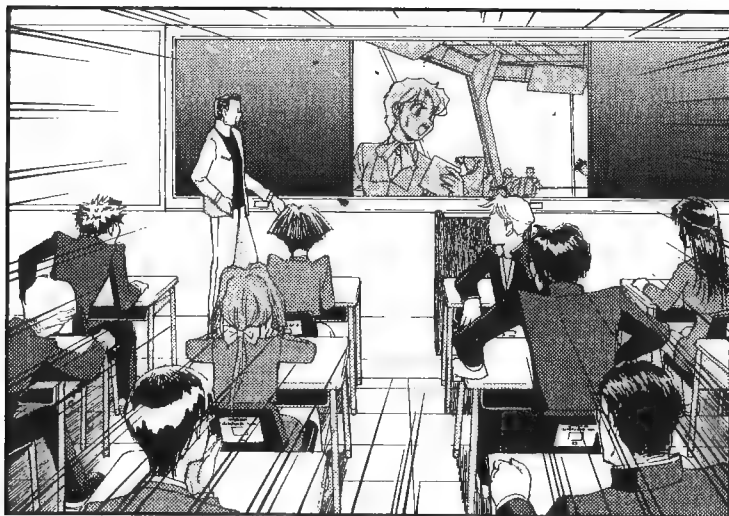
Per informazioni su ospiti, proiezioni, eventi e programmi giornalieri:

COMICONVENTION™

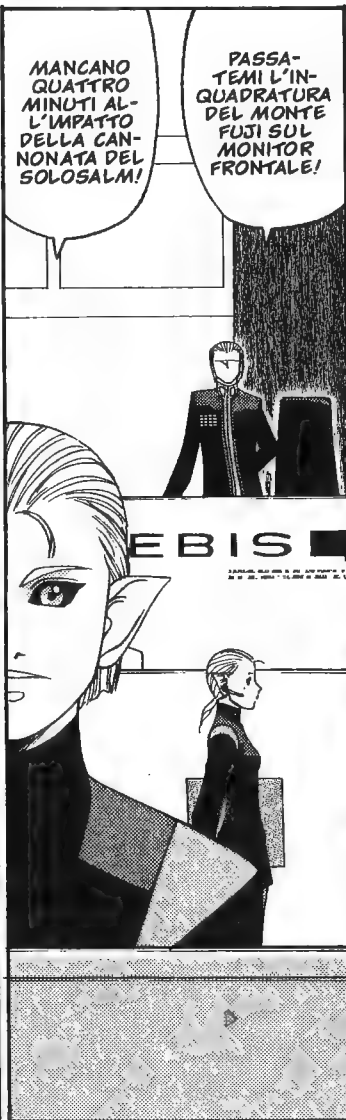
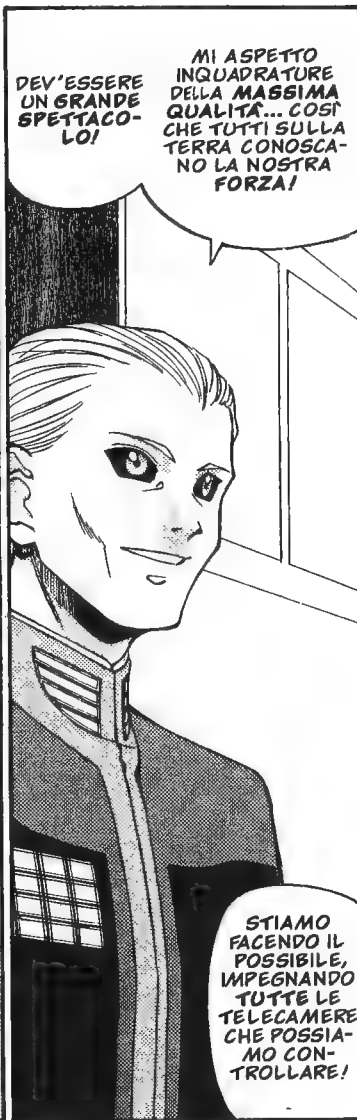
02/6706419 - 2578334 - 2152111

IMPATTO

EXAXXION di Kenichi Sonoda

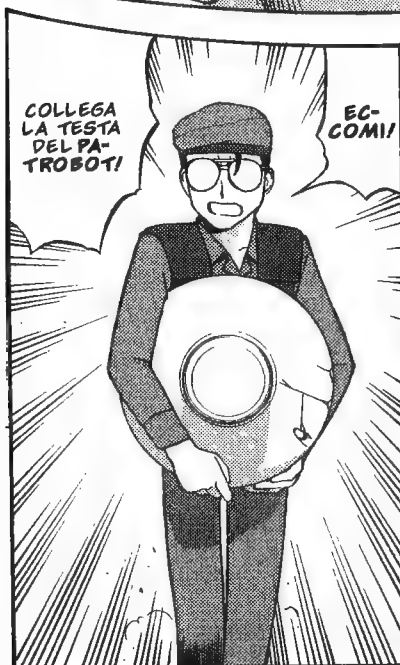
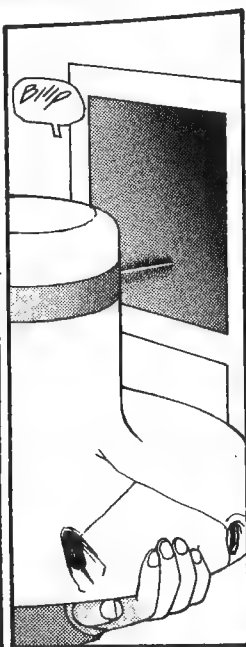
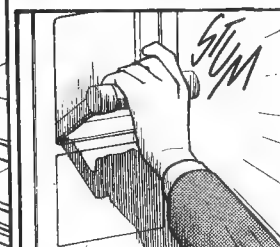
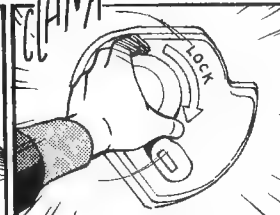
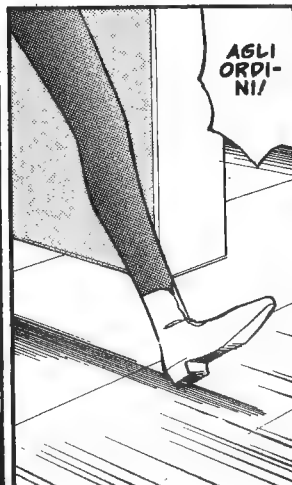
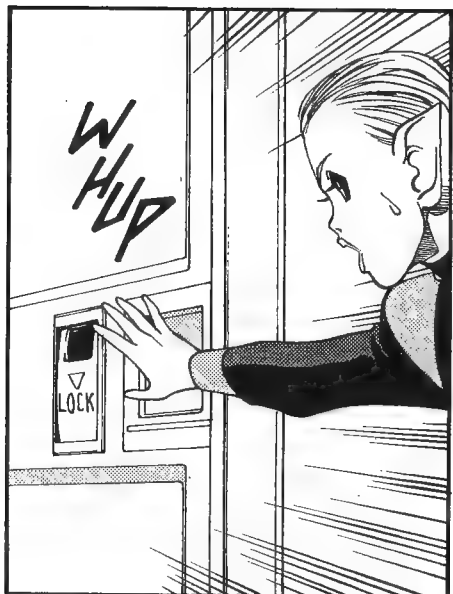
CRIBBIO! HA SPARATO VERAMENTE...
TUTTI A TERRA!
ZWRAAA
WHOOSH
VIA DALLA FINESTRA!
L'ONDA D'URTO È...
DUMF
AAGH!
WOOSH

A CAUSA DELL'ONDA D'URTO DI UNA SOLA CANNONATA...
...LE PERSONE E LE MACCHINE INTORNO ALL'AEROPORTO SONO STATE SPAZZATE VIA...
SPECIALMENTE NEL QUARTIERE DEGLI UFFICI, GLI EDIFICI HANNO SUBITO GRAVI DANNI...
GUARDATE! ALCUNI PALAZZI SI SONO ADDIRITTURA INCLINATI!

NONNO! MI SENTI, VERO?
AH, ECCOLO!
HHMMM
CHE VUOI DA ME?
UH...
HANNO PRESO A CANNONATE IL GIAPPONE! TU HAI DI SICURO PENSATO A QUALCHE METODO PER CONTRASTARLI, NON È VERO NONNO?!

MA ALLORA...
NO, NON E' ANCORA IL MOMENTO PER PASSARE A QUELLA FASE...
PRIMA DI TUTTO E' NECESSARIO SUBIRE I DANNI DI QUELLA CANNONATA... COSÌ, QUELLI CHE NON SI SONO ANCORA RESI CONTO DI CHI SIANO I FARDIANI...
...LO FARANNO QUANDO IL MONTE FUJI SI SBRICIOLERÀ SOPRA LE LORO TESTE!
IL... MONTE FUJI?
MANCANO QUATTRO MINUTI ALL'IMPATTO DELLA CANNONATA DEL SOLOSALM!
PASSATEMI L'INQUADRATURA DEL MONTE FUJI SUL MONITOR FRONTALE!
DEV'ESSERE UN GRANDE SPETTACOLO!
MI ASPETTO INQUADRATURE DELLA MASSIMA QUALITÀ... COSÌ CHE TUTTI SULLA TERRA CONOSCANO LA NOSTRA FORZA!
STIAMO FACENDO IL POSSIBILE, IMPEGNANDO TUTTE LE TELECAMERE CHE POSSIAMO CONTROLLARE!

HINNN
BIP
GENERALE SHESKA... SEMBRA CHE A CAUSA DELLE ONDE D'URTO CREATE DAL CANNONE DEL SOLOSALM CI SIANO STATI MOLTI DANNI AL QUARTIERE DEGLI UFFICI E AGLI SPAZI APERTI CIRCOSTANTI...
NOI ABBIAMO SUBITO QUALCHE DANNO?
NESSUNO!

ALLORA NON IMPORTA! È NATURALE CHE LA ZONA UFFICI ABBIA SUBITO MOLTI PIÙ DANNI RISPETTO ALLA BASE PRINCIPALE, COSTRUITA CON IL METODO GRADE III...
A PROPOSITO, LASCIA LIBERI I MASS MEDIA!
SÌ!
GENERALE! IL SISTEMA DI SICUREZZA DI QUESTO CENTRO È STATO DISATTIVATO!
SIAMO IN ALLARME GIALLO...
NO! SIAMO APPENA PASSATI AL ROSSO!

BABABANG

TAP
TAP
THUD
POSSIAMO ABBATTERE SIA GUARDIE CHE ROBOT CON ARMI DA FUOCO CLASSICHE!
FAC-CIAMO IRRU-ZIONE AL CEN-TRO!
COLLEGA LA TESTA DEL PA-TROBOT!
EC-COMI!
BIIP
WHINNN
POP
TIP TIP TIP TIP
BLOCCARE TUTTI GLI INGRESSI MANUAL-MENTE!
AGLI ORDI-NI!
CLANK
LOCK
STUM

WHUP
LOCK

INSERISCE IL CAMPO DI CONTROLLO GRAVITAZIONALE

CLAP

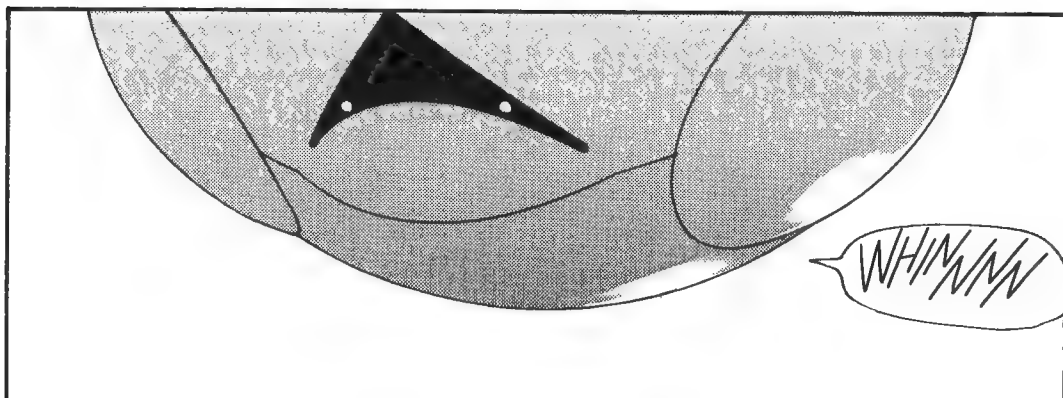
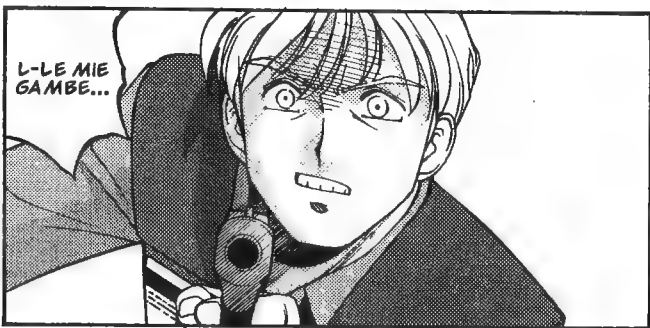
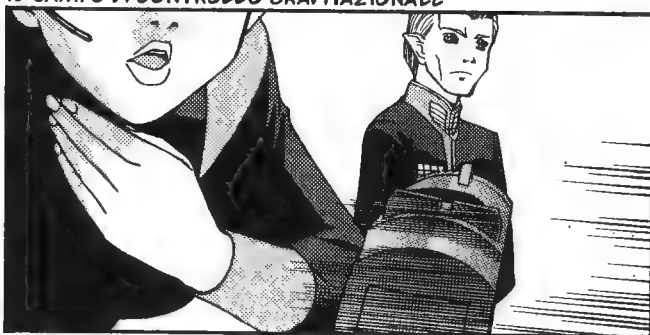
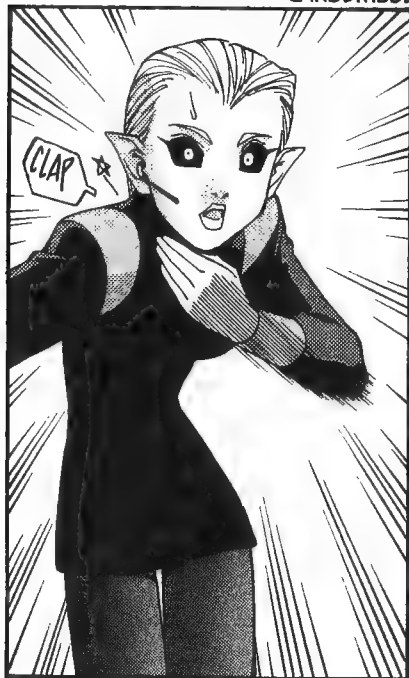
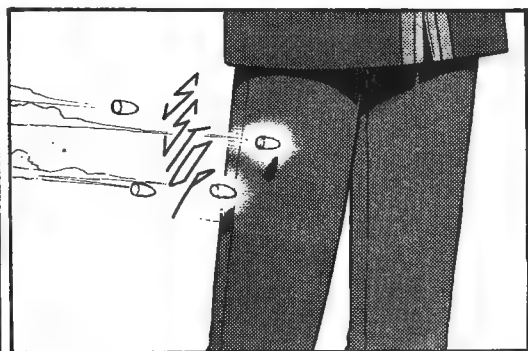
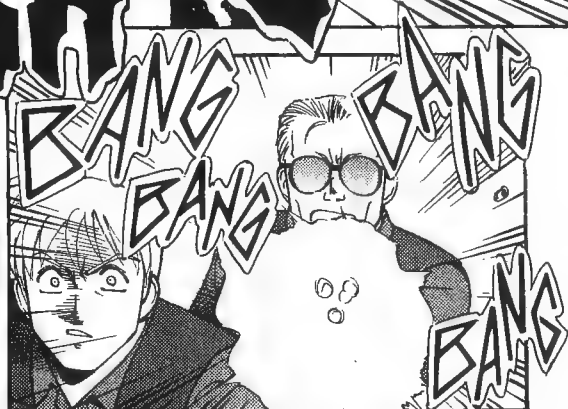
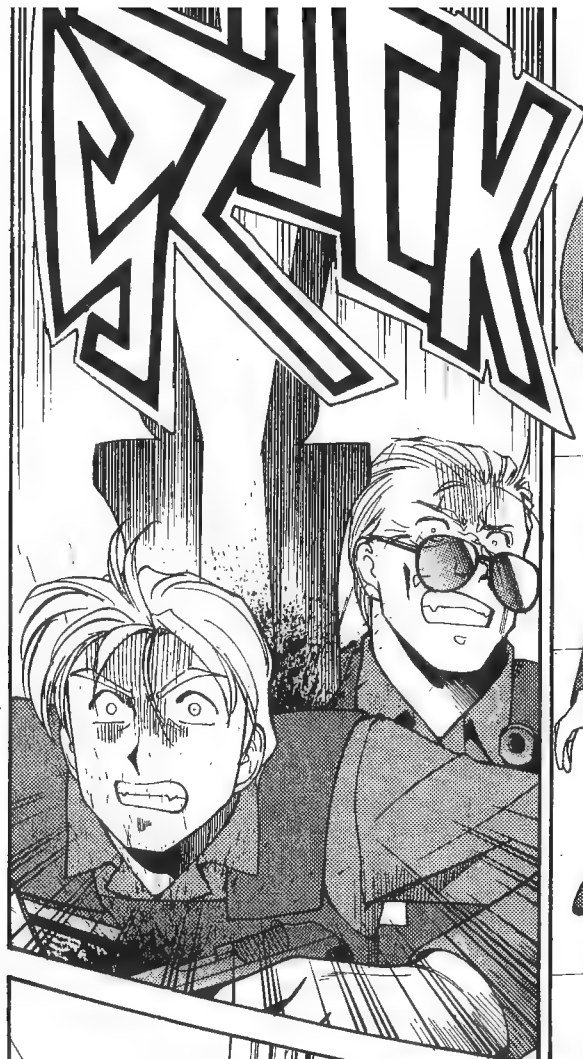
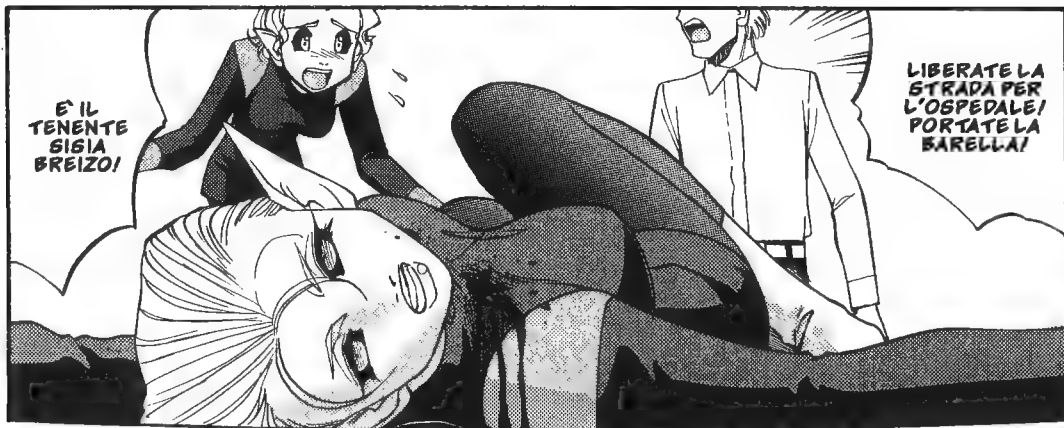
L-LE MIE GAMBE...

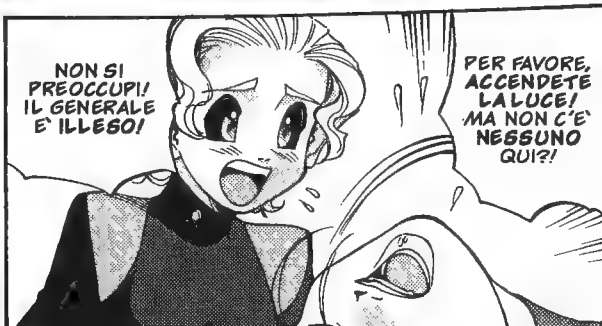
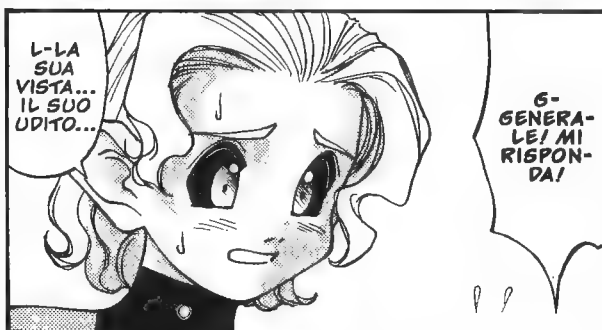
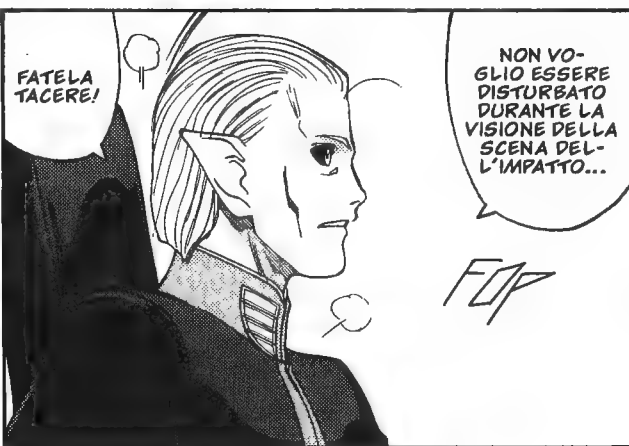
WHINNN

BANG
BANG
BANG
BANG
MA COSA...?!
BANG
BANG
BANG
BANG
WHm
KLIK
UH?!

SHLICK
THUD
THUMP
KSSH
SSHH
AH...
AHH...

TENENTE SISIA!

THUMP

LIBERATE LA STRADA PER L'OSPEDALE! PORTATE LA BARELLA!
E' IL TENENTE SIGIA BREIZO!

D-DOV'È IL GENERALE...? Q-QUALCUNO ACCENDA... LA LUCE...
G-GENERALE... SHESKA...

PER FAVORE, ACCENDETE LA LUCE! MA NON C'È NESSUNO QUI?!
NON SI PREOCCUPI! IL GENERALE È ILLESO!

G-GENERALE! MI RISPONDA!
L-LA SUA VISTA... IL SUO UDITO...

NON VOGLIO ESSERE DISTURBATO DURANTE LA VISIONE DELLA SCENA DELL'IMPATTO...
FATELA TACERE!
FOP

Q-QUALCUNO MI... GENERA...
GHOSP

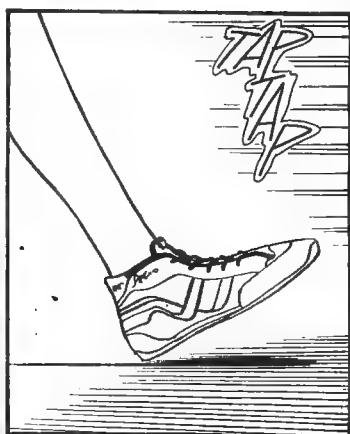
MANCANO DUE MINUTI ALL'ORA X...
SOTTO-TENENTE FIOTTS, RESTA A GUARDARE ANCHE TU!
...S-SÌ... GENERALE...

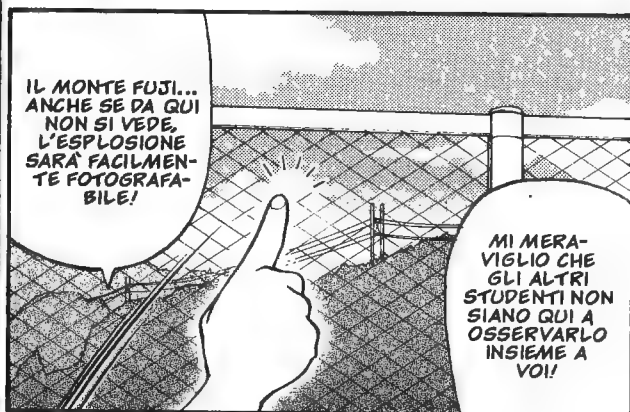
CONTROLLA IL NUMERO DEI MEMBRI DEL PRIMO PLOTONE DI GUARDIA!
A-AGLI ORDINI!
QUELLI CHE SONO STATI APPENA ELIMINATI DAL TAMTAM 03 ERANO QUATTRO...
IN QUEST'ISTANTE TUTTI GLI INDIVIDUI ARMATI ALL'INTERNO DELLA BASE DEGLI ASCENSORI SONO STATI SOPPRESSI...
INOLTRE, FUORI DAGLI INGRESSI BLOCCATI, I TAMTAM 22 E 25 HANNO ELIMINATO ALTRI SEI COMPONENTI!
HHH...

SHESKA... S-SIGNORE... E' UN GRANDE ONORE PER ME...
...SISIA? MA COSA..?
...ESSERE TRATTATA CON... QUESTA TENEREZZA... DA LEI...
MANCA SOLO UN MINUTO... BENE! PROCEDE TUTTO COME PRESTABILITO!

CREDO CHE AKANE STIA PORTANDO QUI QUALCUNO...
OH?
NON IMMAGINAVO CHE TU FOSSI COSÌ SPIETATO, NONNO!
CLANK
FRA POCO IL MONTE FUJI VERRÀ COLPITO, KIMI!
TAP TAP
ASPETTAMI, AKANE!
COSA?
TAP TAP
ACCIDENTI... EVIDENTEMENTE A QUEI DUE NON BASTA ESSERE LA COPPIA PIÙ CHIACCHIERATA DEL MOMENTO... SONO QUI PER ASSISTERE ALL'ESPLOSIONE DEL MONTE FUJI?!
CO-COSA?!

GANCHAN!

RATTLE

HO UNA COSA DA CHIEDERTI! VIENI ALLA NOSTRA SEDE, PIU' TARDI!

V-VA BENE... M-MA PERCHE' SIETE QUI?

IL MONTE FUJI... ANCHE SE DA QUI NON SI VEDE, L'ESPLOSIONE SARÀ FACILMENTE FOTOGRAFABILE!

MI MERAVIGLIO CHE GLI ALTRI STUDENTI NON SIANO QUI A OSSERVARLO INSIEME A VOI!

UN
LAMPO!

STA PER ARRIVARE L'ONDA D'URTO! MANCANO TRE SECONDI!
UH?
CHE?
RRRRUMBLE
AAAAH!
AAAAH!
RRRUMBLE
AGH!
NON E' POSSIBILE

KAWHOOM
PTHOOOM
THTAMMMM

* CALIBRO 32 E' RIFERITO ALLA LUNGHEZZA DELLA CANNA. NEL CASO DI UN CANNONE, SI CALCOLA IN BASE A QUANTE VOLTE LA LUNGHEZZA E' SUPERIORE AL DIAMETRO. IN BREVE, E' LUNGO MM 1143 X 32 = MM 33376 (OVVERO QUASI 33 METRI E MEZZO) - KB

E... E ADESSO COSA POSSIAMO FARE, NOI?

RRRUMBLE

CONTRO QUEL MOSTRO, QUESTA RIDICOLA TUTA POTENZIATA NON SERVIRÀ A NULLA!

VEDRAI... STAI PER DIVENTARE UN UOMO CAPACE DI FARE QUALUNQUE COSA...

...E QUESTO GRAZIE AL MIO CORPO!

EXAXXION - CONTINUA

ad agosto in edicola!

KAPPA MAGAZINE NR.74
17x24, B, 128 pp, b/n, e col. L. 6.000

Volevate riprendere fiato dopo il **Kappa Plus** di 256 pagine del mese scorso? Niente da fare! Anche con le solite 128, questa è **LA** rivista di fumetto e animazione giapponese in Italia. Non avete mai visto un'abilità come quella di Masaki Segawa nel colorare manga in computer grafica: profondità di campo, espressività dei personaggi, pulizia d'immagine... In **Madonna per caso** c'è tutto questo, oltre a un finale decisamente imprevisto! Ma ci sono anche tutte e quattro le altre serie di **KAPPA**! In **Exaxxion** il Giappone attende il devastante colpo del robot gigante fardiano: in **Oh, mia Dea** Keiichi cerca un lavoro che abbia a che fare con la sua passione per i motori; in **Calm Breaker** Sayuri si ubriaca, e dato che si tratta del più potente androide della Terra, sorge qualche piccolo problema; a concludere il tutto, una nuova indagine di **Office Rei**, che dosa sapientemente orrore e... malizia! E, come al solito, il *Megadossier*, la *Rubrikappa*, il *Kappa Vox* e...

KAPPA EXTRA NR.3 RAYEARTH NR.3
15x21, B, 208 pp b/n L. 6.000

Hikaru, Umi e Fu hanno finalmente risvegliato i tre Managuerrieri di Sephiro e si preparano al confronto finale con Zagarth, guidate da Mokona, per salvare una volta per tutte la principessa Emeraude. Ma un paio di brutte sorprese le aspettano...Battute finali per la mitica prima serie delle CLAMP, finalmente in una lussuosa edizione in volume priva delle censure e delle brutali modifiche della serie televisiva! E il mese prossimo una grande sorpresa: GON A COLORI!

DRAGON BALL DELUXE 3
12x18, B, 176 pp, b/n L. 5.000

Goku e Crilin continuano ad allenarsi sotto la guida del maestro Muten, che fa fare loro gli esercizi più strampalati, fra i quali procurargli una ragazza. Tutto questo gran da fare perché i due vogliono partecipare al Torneo di Arti marziali Tenkaichi.

DRAGON QUEST NR.6
L'EMBLEMA DI ROTO NR.6
12x18, B, 208 pp b/n L. 5.000

Si conclude con l'entrata in scena di Ribaiasen l'avventura a bordo del vascello, e l'obiettivo si sposta su Kira, che ha finalmente raggiunto la sua città natale. Il nuovo Kenou della spada, rinnovato nel look e nel temperamento, inizia i suoi allenamenti per affiancare un giorno il prode Arus.

DRAGON NR. 10
DAI - LA GRANDE AVVENTURA NR.10
12x18, B, 128 pp b/n L. 3.500

La mongolfiera su cui viaggiano i nostri eroi precipita nelle rapide di un fiume e Dai trova rifugio in una grotta assieme ai suoi inseparabili compagni di avventura. Lì incontra Matoriv, che obbliga Pop a sostenere un duro allenamento. Hadler, Baran e Zaboera intanto tramano: la loro prossima arma segreta si chiama Myst Vearn!

STARLIGHT NR.71
CITY HUNTER NR.32
12x18, B, 184 pp b/n L. 5.000

Continuano le avventure di Ryo Saeba, e ancora una volta è la vita privata di Ryo e di Falco a essere la protagonista. Così, finalmente qualche tassello nuovo sul passato dei due sweeper viene inserito nel puzzle.

NEVERLAND NR. 86 - 87
RANMA 1/2 48 - 49
12x18, B, 128 pp b/n L. 3.500

In questo mese vedremo Ranma alle prese con Konatsu, una ragazza ninja molto affezionata a Ukyo. Inoltre, prende il via una serie di episodi che sono incentrati sull'incontro fra Ranma e sua madre Nodoka.

YOUNG NR.51
LAMU' NR.18
11,5x17, B, 128 pp b/n L. 3.500

Per gli indigeni del liceo Tomobiki si prospetta l'ennesimo travagliato San Valentino, ma poi si torna tutti amici (?!) per unire le proprie forze contro l'incendiario Ten! Come se i guai non bastassero e i pazzoidi fossero troppo pochi, si aggiunge alla combriccola l'inquietante sorella di Mendo... e sono di nuovo catastrofi nucleari! E poi Ataru diventa un cane, e poi nell'Occhio Magico Lamù, Shinobu, Ran e Sakura vedono il volto degli uomini della loro vita, e poi facciamo di nuovo un salto nel passato per vedere come se la sarebbero cavata i nostri eroi nel Giappone feudale... Se non siete dei nostri, restate pure dei loro!

STORIE DI KAPPA NR.47
LA STIRPE DELLA SIRENA
14,5x21, B, 208 pp b/n L. 6.000

Dopo la trilogia firmata da Rumiko Takahashi, un nuovo speciale autoconclusivo dedicato all'affascinante mondo delle sirene. Kon è un autore che ha lavorato con il maestro Katsuhiro "Akira" Otomo, e il suo **La stirpe della sirena** mostra l'aspetto più materno e vulnerabile delle leggendarie creature marine. Il protagonista di questo manga vive col padre in un piccolo tempio shintoista dove è custodito un uovo di sirena. Il giovane lotta disperatamente perché il progresso non prevalga sulla natura: è sicuro che la preziosa reliquia possa un giorno schiudersi, e non vuole che nessuno se ne impossessi per dubbi fini. Tra grotte inesplorate, acque profonde e miti intramontabili, un fumetto d'autore da gustarsi come un vero e proprio romanzo!

USHIO E TORA © Fujita/Shogakukan

TECHNO NR.52
USHIO & TORA NR.20
12x18, B, 128 pp b/n L. 3.500

Le bestie del vento, l'Unicorno di Toono, il monaco Nagare Akiba, il rigenerato Izuna e, naturalmente, i nostri eroi Ushio & Tora: come potete vedere, tornano in scena amici e nemici da troppo tempo lontani per uno spargimento di sangue senza precedenti! Che nessuno provi a chiedersi come ciò sia possibile... Kazuhiro Fujita ha la ferma intenzione di continuare a sorprendervi!

MITICO NR.51
DOTTOR SLUMP & ARALE NR.22
12x18, B, 128 pp b/n L. 3.500

Siete pronti? No? Peggio per voi! E' in arrivo un nuovo cattivone al Villaggio Pinguino, e veste come i Blues Brothers, ma ha la faccia da coccodrillo... Nel frattempo, Midori acquista inspiegabilmente peso, e fa di tutto per calare, ma il medico le annuncia che è in arrivo un piccolo Norimaki! Poi un insolito FUORI PROGRAMMA: finalmente, in anteprima mondiale e in esclusiva per le pagine di **Mitico**, una storia autoconclusiva in Caccascope e Caccachrome avente come protagonista la cacchetta di campagna! E dopo la parentesi, la nascita di Turbo, figlio del dottore e di Midori, che fin dalla sua prima apparizione dimostrerà di essere un vero osso duro, tanto da riuscire a sbaragliare da solo l'ennesima invasione aliena... senza rendersene conto!

GHOST NR.10
MIKAMI - AGENZIA ACCHIAPPAFANTASMI NR. 10
12x18, B, 128 pp b/n L. 3.500

Si conclude la saga delle quattro Mikami (come se una non bastasse), ma preparatevi a nuovi colpi di scena: il demone delle carte da gioco sfida Mikami, Okinu è rapita dalle faccende domestiche, mentre il Principe del Drago impegnerà tutti i protagonisti in una nuova avventura lunga ben cinque capitoli!

KEN IL GUERRIERO NR.20
12x18, B, 192 pp b/n L. 5.000

Ken, sbarcato sull'isola dei demoni alla disperata ricerca di Lynn, si trova di fronte un universo nuovo e sconvolgente, ancora più terribile del mondo che ha lasciato. Qui gli esseri umani sono solo perfette macchine da guerra senza sentimenti.

ACTION NR.58
LE BIZZARRE AVVENTURE DI JOJO NR. 58
12x18, B, 128 pp b/n L. 3.500

Yoshikage Kira è in fuga, ma Jotaro, Koichi, Josuke e Okuyasu sono sulle sue tracce, rincorrendo la mano mozzata che sta volando a ricongiungersi col suo proprietario! La sorpresa sarà però dura da digerire: il portatore del letale killer Queen e dell'esplosivo Sheer Heart Attack ha trovato un modo tanto ingegnoso quanto radicale di cambiare i propri connotati e mescolarsi alla folla... E così, la caccia all'uomo prosegue! Ma un nuovo ostacolo si para fra i nostri eroi e il loro obbiettivo, e cioè Atom Heart Father, con il suo potere di ridurre qualsiasi possessore di stand... letteralmente a fette!

GAME OVER NR.16
15X21,S,72 pp, b/n e col. L. 4.000

In **Street Fighter II V**, Ryu ottiene finalmente il controllo sull'Hado Ken, ma il prezzo da pagare per tutto questo potere sarà molto alto. In **G-Gundam** ha inizio il primo scontro fra lo Shining Gundam di Domon e il Devil Gundam di suo fratello Kyojii, ma l'esito positivo della battaglia sembrerebbe essere dalla parte del Gundam demoniaco: ma niente paura, è in arrivo il God Gundam! Anche in questo numero un poster in regalo!

SAILOR MOON NR.39
15x21, S, 64 pp b/n e col. L. 4.000

Una nuova avventura è appena iniziata per le nostre guerriere in marinaretta che sembrano non avere mai pace! E' la piccola Chibiusa, questa volta, la prima a notare le avvisaglie di un evento che presto le coinvolgerà tutte.

AMICI NR.10
12X18, B, 192 pp, b/n L. 5.000

In **Una ragazza alla moda**, Benio, recatasi in Siberia con la speranza di sapere qualcosa dipiù sulla scomparsa di Shinobu, purtroppo acquista solo la consapevolezza della morte del futuro sposo, ma anche l'amicizia di Onijima, sempre fedele al suo comandante. Chi è veramente Saint Tail? In realtà Asuka non vuole scoprirlo, ma dopo il giuramento che ha fatto, se si rivelerà essere la sua compagna di scuola Meimi, dovrà fidanzarsi suo malgrado. In questa puntata, finalmente, **Saint Tail** e Asuka potranno chiarirsi. In **Miracle Girls**, Tomomi deve affrontare una prova d'esame molto impegnativa per potersi iscrivere alla stessa scuola frequentata dalla sorella e da Noda, mentre Masaki continua a tenere d'occhio con oscuri propositi le loro mosse. E per finire, in **Sailor V** la nostra Minako si trova ancora una volta di fronte a nemici pericolosissimi!

EXPRESS NR.2
18x26, S, 144 pp, b/n e col. L. 5.000

E' la prima rivista manga VERAMENTE alla Giapponese, ma è anche già il più grande successo editoriale dell'anno! Un vero terremoto in edicola e in libreria! In contemporanea con il Giappone e interamente a COLORI, le esilaranti gesta del vampiretto Paifu in**Cowa!**, la nuova creatura di Akira "Dragon Ball" Toriyama! Le gesta di **Ken il Guerriero** prima di diventare il Maestro dalle Sette Stelle! Il calcio a fumetti di **Capitan Tsubasa**, meglio noto in Italia come *Holly & Benji!* L'attesissima nuova serie romantica di Masakazu "Video Girl Ai" Katsura, ovvero il tenero **I"S**! Il nuovo manga di successo made in Shueisha, che ha già generato l'ennesima serie televisiva, **Kenshin - Samurai Vagabondo!** E finalmente, dopo tante attese, il fantastico e spettrofilo **Yu Yu Hakusho**! Ben 144 pagine di manga più un POSTER in omaggio: se cercate il meglio, ora sapete dove trovarlo!

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
PRIMA O POI
DOVEVA ACCADERE

NONOSTANTE ALCUNE PERSONE SEMBRINO SPASSARSELA TUTTO L'ANNO, IN REALTÀ SONO OCCUPATISSIME, ANCHE SE NON LO DANNO A VEDERE...
INDUSTRIE KAMATA
NATURALMENTE CI SONO LE DEBITE ECCEZIONI...
DIRETTORE
WE ALL LIVE IN A YELLOW SUBMARINE...
SSSHT
CIRI-CIAO!
SONO SAYURI!

...
PACCHI DI LETTERE DI SCUSE SCRITTE DA SAKAZAKI, CHISATO E COMPAGNIA BELLA
GRUMBLE... NON VEDI CHE SONO IMPEGNATO? VA' A GIOCARE CON SAKAZAKI!

DESTRA-SINISTRA SINISTRA-DESTRA, LA FOLLA GUARDA, GRIDA E PROTESTA... LALLÀ... QUESTA È LA LEGGE DEL FIL DI FERRO, SI SVITA IL COLLO... SI STACCA LA TESTA... LALLÀ...

OH...

COSA?! MA NON È POSSIBILE!

SEZIONE SETTE
SALA RIUNIONI
RIUNIONE TOP SECRET IN CORSO!
DIVIETO D'INGRESSO AGLI ESTRANEI
EHI, TU! CHE CI FAI ANCORA LI'?!
NON ENTRARE!
DIVIETO DI SOSTA
SCACCIADEMONI

OH... CHISATO!
DUNQUE... RIDUCENDO A SEI MILLIMETRI LO SPESSORE DELLA CORAZZA DELL'ARMATURA...
MMM...
LO SAI CHE OGGI, A SCUOLA...
...IL PROFESSORE CI HA PARLATO DEL SECONDO IMPATTO E...
COME IMMAGINAVO... SE NON SI ALLEGGERISCE IL PESO TOTALE, IL MECCANISMO DELLE GAMBE SI SFORZEREBBE TROPPO...
OH...

↰ CAMERA DI COOK

BIP

SSSHT

EHI, COOK... CI SEI?
OH... NON E` CHIUSA A CHIA-VE...

OOH... E COSÌ QUESTA E` LA CAMERA DI COOK...

CHE MERAVIGLIA... E' PIENA DI LIBRI DI COCINA!

E GUARDA QUANTI TIPI DI CONDIMENTI...

OH? E QUELLO COSA SARÀ?

SEMBRA OLIO, MA... E' DIVERSO DALL'OLIO LUBRIFICANTE O DA QUELLO SINTETICO CHE BEVO DI SOLITO...
Olio da insalata

SICCHÈ COOK BEVE UNA COSA DEL GENERE?
PLO PLO

NE PROVERÒ UN SORSO ANCH'IO...

...

CHE BUONO!

NON PER NULLA SI TRATTA DI COOK! E' DAVVERO UNA BUONGUSTAIA!
NON SAPEVO CHE ESISTESSE QUALCOSA DI COSÌ BUONO!
PLO PLO

GL-UP
NE BEVO UN ALTRO BICCHIERINO...

AHH... HUFF...

AH, BENE... ANCHE OGGI PREPARERÒ UN PRANZETTINO BUONIS-SIMO!
UH... LA PORTA È APERTA...
CHI...?
COSA?!
SA... SA... SA...

...SAYURI!
EHI, SCIAO, CUCC... VIENI... FATTI UN GOZZETTO DI CUESHTO... È BUONISSCIMO! HIP!
OLIO DA INSALATA

MA CHE DIAVOLO STAI FACENDO SUL MIO LETTO?! SONO ARRABBIATA, ARRABBIATISSIMA!
HAI SUPERATISSIMO IL LIMITE, SAYURI!

AH AH AH AH!
MI SCIENTO BENISSCIMO...
GRUNT...

SAYURI! L'HAI VOLUTO TU! DEVO AMMAZZARTI SUBITISSIMO!

AH... AHNN... NNH... HHH... HHUH... AAH...
UH?

CREPA!

ATCHÙ!

M-MA... MA... MA COSA...?!
OH, NO! CHE DISASTRISSIMO!
LA MIA BELLISSIMA MASCHERA SI È...
LA VERA FACCIA DI COOK

OOH...?

INSCIEME ALLO STARNUZZO MI È SCAPPATA ANCHE LA HELL VOICE...
CHISSCIÀ PERCHÈ? AH AH AH AH!

MA CHE DIAVOLO È SUCCESSO QUI?!

AH, CAPO-SCIEZZIONE... QUANDO HO STARNUZZATO, MI È SCAPPATA LA HELL VOICE!
AH AH AH AH! CHE SCIEMA!
COSA?
DAI, CUCC! VIENI QUA CHE BEVIAMO INSCIEME!
SBRI-GHITI!
SLASH
AAAH!
SKRRR
OH...? QUESHTA VOLTA MI È SCAPPATO IL PLASMA CUTTER...
CHE SHTRANO! AH AH AH AH AH!
MA CHE DIAVOLO SARÀ SUCCESSO A SAYURI...?
OH... MA QUELLO È...

NON CREDEVO CHE POTESSE ACCADERE UNA COSA DEL GENERE... FORSE POTREI BREVETTARE IL PRODOTTO COME SPEZIA DA CUCINA PER ANDROIDI... E CHIAMARLA SPICE GEARS!
NON SI SARÀ MICA UBRIACATA BEVENDO L'OLIO DA INSALATA?! SARÀ PER QUESTO CHE NON PUÒ PIÙ CONTROLLARE I SUOI POTERI?
M-MA... C-COSÌ ALL'IMPROVVISO... OH, TOSHIYA...
CHISATO... ANDIAMOCENE IMMEDIATAMENTE DA QUESTO POSTO!
EHI! CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO QUI?!
AH... AHH... HUH... HNNF...
MA CHE ...?!
INSOMMA, MUOVI LE CHIAPPE!
AAAAH!

EEETCHÙ!
SKRAAM
COOK
CHE DISASTRISSIMO!
AAAH! SAYURI HA PERSO IL CONTROLLO!
SI FACCIA CORAGGIO, DIRETTORE! DOBBIAMO FUGGIRE SUBITO!
TUTTI AL RIPARO, PRESTO!
LE MONTAGNE DI LETTERE DI SCUSE... SARANNO SEMPRE DI PIÙ... AH AH AH... IL PURGATORIO IN TERRA... AH AH AH...
TAPATAPATAP
FA' QUALCOSA! QUEL ROBOT L'HAI COSTRUITO TU, NON È COSÌ?!
CERTO CHE L'HO COSTRUITO IO, MA NON CREDO CHE ESISTA QUALCOSA IN GRADO DI FAR PASSARE LA SBORNIA A UN ROBOT!
PERÒ POTREBBE ESSERCI UN SISTEMA PER FERMARE TEMPORANEAMENTE SAYURI!

* INTELLIGENZA ARTIFICIALE... MA VA'!

NO, ASPETTA... LASCIAMO PERDERE... E' TROPPO RISCHIOSO...

NON CREDO CHE NELLA NOSTRA SEZIONE CI SIA REALMENTE UN PILOTA ABILE COME TE...

E QUINDI QUALE SAREBBE LA TUA CONCLUSIONE?

ETCHÙ!

SKRAMM

SI VEDE CHE ERA DESTINO... LE INDUSTRIE KAMATA ASSISTERANNO AL PROPRIO ANNIENTAMENTO SENZA POTER FARE NULLA...

AH, SE SOLO CI FOSSE UN PILOTA ABILE ALMENO QUANTO TE, SAREBBE POSSIBILE FERMARE SAYURI...

SE VUOI CHE LO PILOTI IO, PERCHÈ NON LO DICI CHIARAMENTE?!

ECCO IL ROBOT DI CUI TI PARLAVO!

IL SUO NOME E` ZIONG1!

E MAGARI... LE SUE BRACCIA SONO TELE-COMANDATE VIA CAVO?
CERTA-MENTE!

SICCHE` TU VORRESTI CHIEDERMI DI APPLICARE IL GUFO ROBOT ALLA NUCA DI SAYURI PILOTANDO VIA CAVO UN COSO DEL GENERE?!
SONO VERAMENTE CONVINTO CHE CI RIUSCIRAI! DOPOTUTTO, DA GIOVANE ERI SOPRANNOMINATA COMETA ROSSA, NO?

VUOI ANCHE IL CASCO?
COME SAREBBE A DIRE DA GIOVANE?!

GHOMMMM

ZIO NG1... AZIONE!
GWOOOOO
MA PERCHE` DEVO SEMPRE CACCIARMI IN QUESTE SITUAZIONI...?

MI SCIENTO BENIS-SCIMO... HIP!

EHI, SAYURI! VIENI QUA!
OH?

AAAH AH AH!
OH, CHISATO... QUANT'E' BRUTTINO QUEL ROBOT!

N-NON C'E' BISOGNO CHE ME LO DICA TU...

LO VEDO ANCHE DA ME CHE SEMBRA UN OMINO COL RI-PORTO!

MISSILI PAPPA-GALLO!

MMM... ALTRI DANNI ALLA SEDE DELLA KAMA-TA...

OH, BE'... DI CERTO NON TOC-CA A ME RIPARAR-LI...

AH AH AH AH!

WOOSH

MANO-MORTA... FUOCO!

SHH

OH?!
FAMMI TOCCARE IL CU-LETTO!

TANK

CHIBAAAATO!
WHOOSH

DANNA-ZIONE...

RAGGIO ALITOSI!

ALL RANGE ATTACK!
AH AH AH AH AH!
SWISH
SWISH
LA LOTTA TRA CHISATO E SAYURI CONTINUÒ PER QUALCHE ORA...

S-SAYURI... D-DEVO ATTACCARE QUESTO ALLA TUA NUCA...
OH, UN RAZZO-MISSILE... MA CHI E? MA CHI E?

TOK
THUMP
UGH...

OH, CHISATO... SE TI ADDORMENTI IN UN POSTO DEL GENERE, PRENDERAI FREDDO...
HIP!

ESATTAMENTE COME UN ESSERE UMANO... INTERESSANTE...
MMM... È TALMENTE UBRIACA CHE SI È ADDORMENTATA...
ZZZ...

FLOP
PERÒ... ANCH'IO HO SONNO...

CALM BREAKER - CONTINUA

Mikami
IL PRINCIPE DEL DRAGO
MENSILE • AGOSTO '98
Ghost
NUMERO 10 • LIRE 3.500
TAKASHI SHIINA
Mikami
AGENZIA ACCHIAPPAFANTASMI
ad AGOSTO
in edicola
e in
fumetteria
Ad agosto vi aspetta il primo episodio della saga che vede Mikami alle prese con il Principe del Drago! Lasciato in custodia dal padre alla dea Shoryuki, il ragazzino fugge per raggiungere un parco giochi, ed è subito preso di mira da due 'draghi' terrestri, intenzionati a ucciderlo. Mikami viene subito assoldata per ritrovarlo, rimanendo invischiata nei capricci di un pestifero... 'Goku'.